LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS

MEGA joystick

Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Junio 1989.



7 Abril 1989 325 Ptas.

SPITTING IMAGE

Para partirse de risa

BATMAN

Y LOS JUEGOS CINE SON... (II)

Toda la historia de adaptaciones

VIDEO-CHALLENGER

El primer juego para tu vídeo VHS

AMIGA GOLD HITS 1

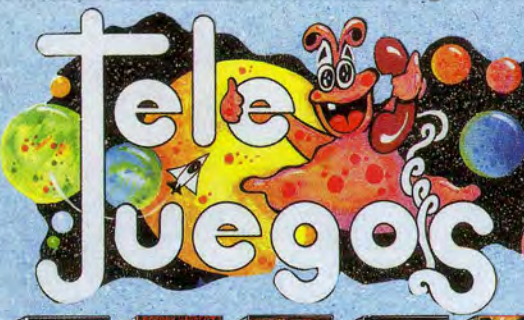
El primer pack para Amiga

MIKE TYSON PUCHES OUT ACEPTA EL RETO

Fotografía cedida por «El Mundo Deportivo».

MAS POKES QUE NADIE





Haz tu pedido llamando:

(91) 532 00 85

(4 LINEAS)

VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA

PARA **TI** GRATIS CON TU PRIMER PEDIDO OBTENDRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE





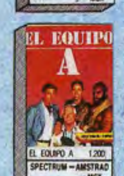
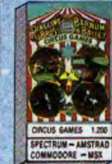
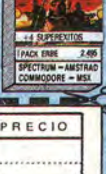
            

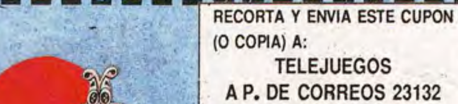
             



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso.
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre
Apellidos
Domicilio
Población Provincia
Código Postal Teléf
N.º de Tele-Cliente
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRAD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

EDITORIAL



Y LOS JUEGOS CINE SON...

No es un fenónemo nuevo. Desde siempre la falta de imaginación de los diseñadores de videojuegos ha tenido como resultado la aparición de un aluvión de juegos basados en éxitos cinematográficos.

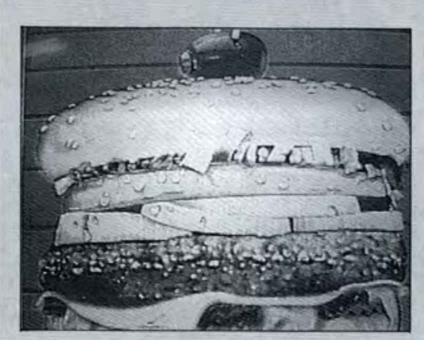
Las adaptaciones, salvo honrosas excepciones, no han destacado precisamente por su calidad; pero también en este apartado hay estrellas que brillan con luz propia, como es el caso de «Who framed Roger Rabbit?», comentado en nuestro anterior número.

En este número os presentamos la primera parte de una recopilación de la mayor parte de los juegos basados en el cine en toda la historia de los videojuegos. Un artículo «épico» en el que veréis que los juegos basados en películas, por malos que sean, se venden como rosquillas.

Por último, deciros que no os desaniméis por esto. Frecuentemente –aunque menos de lo que nos gustaría– aparecen verdaderas maravillas, de las que, por supuesto, daremos buena cuenta... Así que ¡ojo al parche!

CAPITAN MEGA

MAS POK



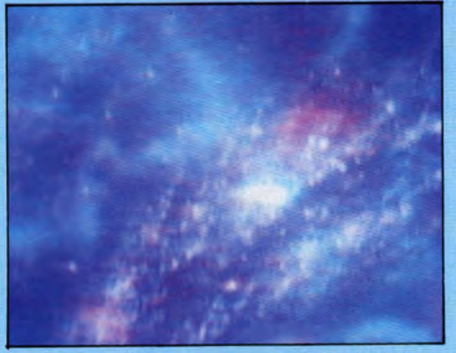
COMMODORE 64

```
5 REM CARGADOR DE CHICA
GO'S 30
7 REM BY B-SECCION64*CO
MMODORE-64
10 FOR T=0 TO 92:READ A
:POKE4615+T,A:S=S+A:NEX
T T
20 IF S<>11889 THEN PRI
NT"ERROR EN LOS DATAS":
STOP
30 FOR T=0 TO 53:POKE55
8+T,PEEK(4654+T):NEXT T
40 PRINT:PRINT "CHICAGO
'S 30 - VIDAS INFINITAS
":PRINT:PRINT:PRINT
45 PRINT"INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL Y PULSA E
SPACIO":WAIT 197,60
50 POKE 622,76:POKE 623
,46:POKE 624,2:POKE 816
,7:POKE 817,18:LOAD
400 DATA160,18,140,40,3
,140,41,3,76,165,244,17
2,237,2,192,99,240
410 DATA3,76,237,246,16
0,128,140,237,2,160,237
,140,40,3,160,246,140
420 DATA41,3,76,237,246
,160,76,140,191,3,160,6
4,140,192,3,160,2
430 DATA140,193,3,76,81
,3,160,76,140,201,224,1
60,89,140,202,224,160
440 DATA2,140,203,224,1
69,16,44,13,220,240,251
,76,198,3,160,173,140
450 DATA117,34,32,213,2
24,76,204,224
```



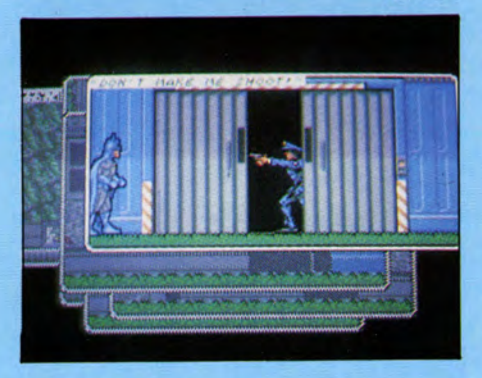
Spitting Image




Video Challenger



Out Run



S U M A R I O

SUMARIO

STAFF

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Director (cuando le dejan): Willy.
Cerebro en la sombra y saxo alto (el elemento imprescindible): Javier Guerrero.
¿Coordinador? de redacción: Carlos Mesa (el reportero más dicharachero del Barrio Sésamo).

Comentarios

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero (el perro y el gato, aunque todavía no sabemos quién es quién).
MSX: Alberto Castillo (1.ª generación) y Benjamín Llamas (2.ª generación).
Amstrad: Un equipo de chalados que de vez en cuando rondan por aquí.
C-64: Benjamín Llamas.
AMIGA: Sascha Ylla-Könneke (lo conseguí, sin una sola falta).
PC-compatibles: Jorge M. Campos.
ATARI: Julián Romero.

Cargadores

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero.
MSX: Ronald Van Ginkel (recién importado de Holanda).
Amstrad: Los mismos chalados de antes.
C-64: Todavía no tenemos muy claro quién nos hace los cargadores; pero de hecho, alguien los hace.
AMIGA: Pese a que lo intentan y no les sale, seguimos confiando en que tendremos cargadores dentro de poco.
PC-compatibles: Jordi Mas.
ATARI: Marc Steadman.

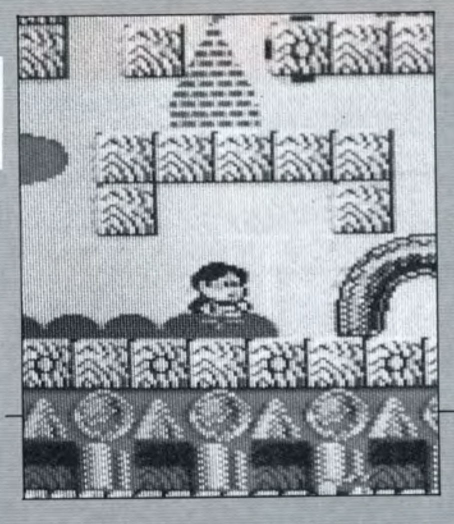
Club-SEGA: Criseida Ramírez.
Arcades: Carlos Mesa y Juan Carlos Sánchez (a cuál peor)
MEGABASE programada (ejem) por Sergi Casas i Xavier Martorell.

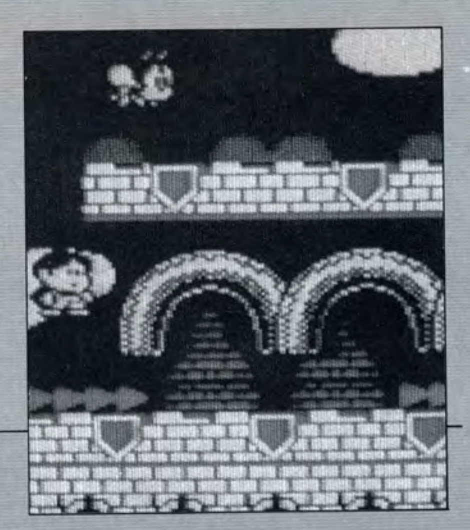
Diseño, maquetación, más prisas y latazos en general: Mariví Arróspide.
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg (como Brigitte; pero en sueco).
Secretaria de Redacción: Silvia Soler (si todavía respira debajo del montón de cartas).
Fotocomposición y fotomecánica: UNGRAF, S.A.
Imprime: Tecnograf, S.A.
Distribuye: SGEL, S.A. Av. Valdeparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Editor: Jaime Rosal.
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona.
Redacción: MEGA Joystick. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona. Tel.: (93) 211 22 56. B.B.S.: (93) 211 56 30. Fax: (93) 237 90 25. Télex: 93377 TXSE E.

Dep. Leg.: B. 36.923-1988.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

MEGA News





CAMARA FOTOGRAFICA CANON CON FLOPY DISK



Una cámara fotográfica, tal como se oye, está revolucionando el mercado americano. El motivo es tan simple y sofisticado como decir que esta cámara lleva instalado un floppy disk especial, capaz de digitalizar imágenes. La ventaja está en poder utilizar la televisión como si de un álbum fotográfico se tratase. Ya podemos tirar nuestra vieja cámara.

RAINBOW ISLAND

¿Recordáis un reciente título de máquina arcade llamado Rainbow islands? Sobre el mismo un pequeño aventurero creaba arco iris multicolores que le servían como puentes y escaleras hacia los lugares más recónditos, más el acierto de utilizar el arco iris como arma que suprimía a los enemigos voladores. Pues esos siete niveles los vas a poder disfrutar «ya» en tu ordenador. Atención a las versiones de 16 bits. Fíjate en la exactitud de su conversión para estos sistemas. Un gran juego, variando un poco la escalada de violencia actual.

3D POOL

Sí, ya sabemos que estás un poco harto de jugar al billar americano por tu ordenador. Pero, ¿alguna vez habías disfrutado de este juego bajo una panorámica tridimensional? Compréndelo. Maltese Joe, campeón europeo, quiere enseñarte este juego bajo diversas perspectivas. Selecciona la que prefieras y observa los efectos de la bola desde ángulos diferentes. Disponible próximamente en Atari ST, Amiga, PC, Commodore, Amstrad, Spectrum y MSX.

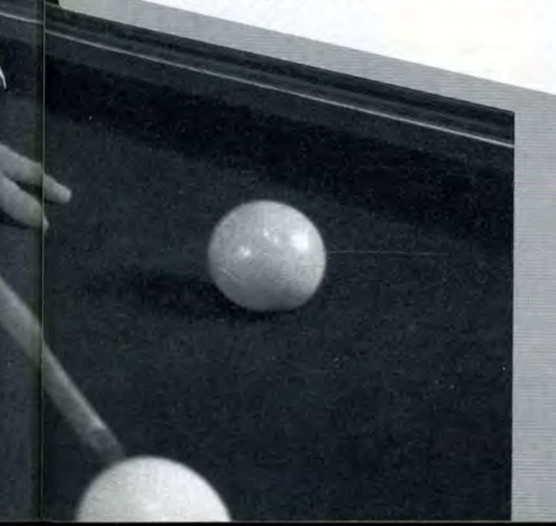


MERCADO DEL SOFTWARE

Estos chicos parecen haber comenzado con buen pie. Para su inauguración y lanzamiento buscaron restos de series de gran calidad en su debido momento. El motivo no ha sido otro que facilitar una serie de títulos para coleccionistas o, para los que en su debido día no pudieron hacerse con el programa. Eso sí, a unos precios más que razonables. Por el momento nos han confirmado que se han quedado sin existencias en los títulos más destacados. Para proseguir con la aparición de Mercado del software, este supermercado de programas nos está deparando más sorpresas que ya nos comentarán, como siempre a precios más que irrisorios, ridículos.

OMK NEWS

Y es que las compañías de programación nacionales van directas a la cumbre. Ejemplo de ello es OMK, sin duda alguna. Para más deleite nos sorprendieron no hará mucho con un programa de educación vial para la DGT (Dirección General de Tráfico). Le siguió un concurso a nivel nacional para promocionar a los programadores de nuestro país (ver concurso de nuestras páginas), y ahora se preparan para colmarnos de software. Sus nuevos títulos son los siguientes: Sir Lancelot (MSX, PCW 8256, próximamente en otros sistemas), video-aventura sobre las andanzas del más valeroso de los caballeros de la mesa redonda en busca del deseado Grial (este juego será analizado en el próximo número de nuestra revista). Strip póker, dos señoritas a desnudar en tu PCW. La segunda parte de Skate Dragon, patinaje futurista. Y para concluir Space Combat, la batalla galáctica del siglo, muy recomendado para los destructores del stick.





UNA MARAVILLA LLAMADA ARAGON'S LAIR

Ya lo anticipábamos en un número anterior. Dragon's Lair en la versión de Amiga se preveía que fuera muy similar a la versión arcade. Como botón de muestra de la gran calidad de este juego aquí quedan unas pantallas reveladoras de lo que se puede hacer en 16 bits.

LA CONSOLA KONIX

Rumores insistentes nos vienen a confirmar que no estamos ante una cónsola más; se trata, por el contrario de un aparato muy especial. Basada en la idea de redefinir el concepto de los videojuegos, sus diversos ports para joysticks están preparados para acoger unos periféricos sorprendentes. Por lo pronto, esta cónsola multi-sistema dispondrá desde joysticks de lo más extravagante hasta pistolas de luz con una ergonomía futurista. Hasta este punto parece no extrañar a nadie. Otros periféricos consistirán en un volante muy maniobrable con cambio de marchas, acelerador, embrague y freno de pie; un volante de motocicleta con cambio de marchas en el puño; un chasis hidráulico compuesto de soporte, sillón, plataformas de pie y de cónsola, más volante espacial; hasta un total de treinta opciones de salida que se extenderán con el tiempo. Esta cónsola que usará un disco especial de 3 1/2 —no el disco habitual— dispondrá de más de 100 títulos a final de año, calculado por la firma Konix en su distribución sobre el Reino Unido. Como características, afirmar que dispondrá de una paleta de 4.096 colores y una resolución por pantalla de 512 × 200, más 25 canales estéreos de CD. El microprocesador es un 8086 que funcionará a 8 Mhz. La memoria estándar es de 128K, ampliables hasta diversos Megas. La expansión de la cónsola es un factor importante, ya que podrá conectarse a otras múltiples cónsolas, haciendo de este invento que un mismo juego pueda disfrutarse con varios jugadores desde sitios diferentes. Y ya mencionaremos más detalles...



NUEVO ACUERDO PROEIN-KONIX

Desde el primer trimestre del presente año, y una vez caducados los acuerdos que KONIX tenía contraídos con otra compañía distribuidora española, PROEIN, S.A. ha pasado a hacerse cargo de la distribución en España de la totalidad del catálogo de esta prestigiosa firma, incluyendo todos los modelos y versiones del famoso SPEEDD KING, además del impresionante NAVIGATOR.

Por otra parte, se ha confirmado el inminente lanzamiento de TURBO CUP, junto con una interesante promoción consistente en remitir contrareembolso a los usuarios que lo soliciten una sensacional copia en plástico del vehículo que protagoniza el juego, reproducida a un tamaño considerable y con gran nivel de detalle.

Para terminar este pequeño bloque sobre PROEIN, S.A., añadiremos que recientemente se ha celebrado en Madrid la presentación de los nuevos programas y proyectos que Loriciels tiene preparados para el año 89, sobre los que os daremos cumplida información en el próxino número.



Speed Konix



Petrovic Superbasket

PETROVIC SUPERBASKET



Aún no nos habíamos recuperado de la sorpresa por la presentación de «PERICO DELGADO» cuando nuestros amigos de TOPO nos comunicaron la increíble noticia: además del simulador de ciclismo que tanta expectación ha despertado, se está trabajando en un nuevo programa de baloncesto que será protagonizado nada menos que por Drazen Petrovic, considerado como uno de los tres mejores jugadores de baloncesto de Europa, y actual «estrella» del equipo del Real Madrid.

Durante la presentación del programa, Drazen sólo pudo posar para las fotos, ya que sobre informática y videojuegos tenía muy poco que decir. Afortunadamente, allí estaban los programadores de TOPO para facilitarnos toda la información. Al parecer se trata de un simulador considerablemente más completo que los precedentes, con cinco jugadores por equipo, scroll de toda la cancha, tácticas reales de juego, jugadores con características propias, y muchas otras opciones. Sin duda, el elemento más novedoso e interesante es la posibilidad de controlar no sólo el jugador más próximo a la pelota, como suele ocurrir en este tipo de programas, sino también cualquiera de los otros, efectuando la selección desde el teclado. Además, también se pueden solicitar «tiempos muertos», y aprovechar ese lapso para cambiar de táctica. Por otra parte, los jugadores no se mueven de forma aleatoria, sino que se ciñen a la misión que corresponde a su puesto; incluso, cada uno de ellos tiene su propio nivel de efectividad para cada tarea.

Si sale bien, cosa que no dudamos, este programa puede alcanzar cotas de éxito insospechadas, sobre todo si tenemos en cuenta que ya existe un precedente en otro juego de tema similar, como es el famoso Fernando Martín Basket Master. Esperamos que TOPO vuelva a dar en el clavo.

Ernesto del Valle

SOFTWARE



KENNETH FELD PRESENTS
RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH
CIRCUS GAMES
SPEC-TRUM
Amstrad
THE MUNSTERS
BASED ON ORIGINAL TV SERIES
BMX NINJA
TOTAL ECLIPSE
incentive SOFTWARE LTD
FREESCAPE
SOLID 3D
STRIP POKER 11 PLUS
SIDE
FEATURING
SYSTEM 4

MEGA News

BORN IN THE USA

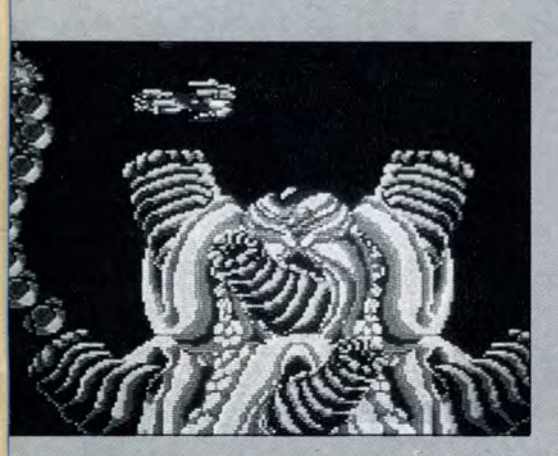
Nacer en los Estados Unidos de la América actual comporta un forma de vida diferente respecto al viejo continente. Eso queda patente, por ejemplo, en su forma de trabajo, de comer, y de desenvolverse en la vida cotidiana. Este programa de Mindscape es un fiel reflejo de los gustos americanos en cuanto a juegos se refiere: hockey sobre patines —con buenas dosis de violencia—, juegos en el parque de atracciones —tiro, futbolín, pinball, etc.—, y sobre todo, fútbol.

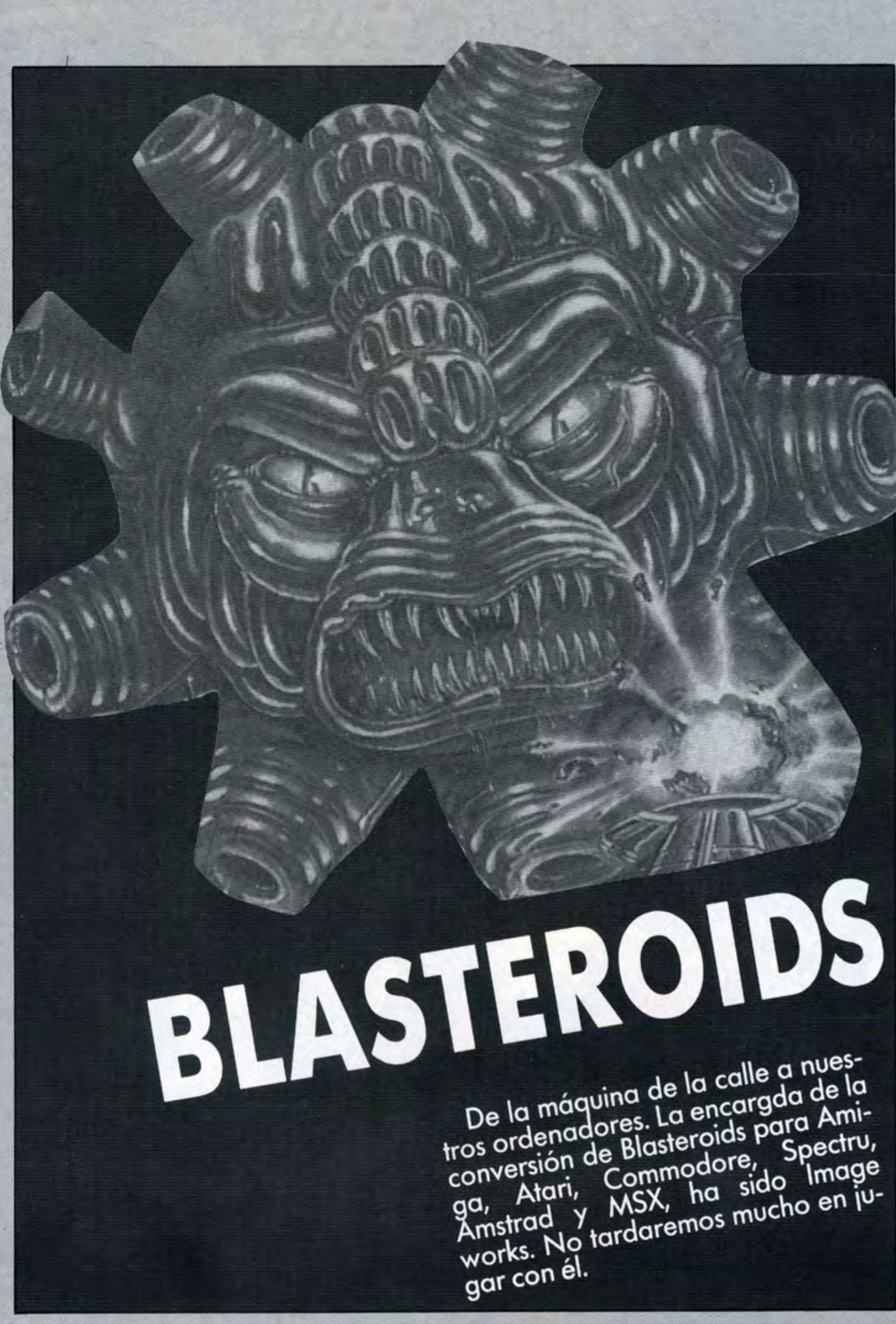


MAS TITULOS PARA LA CONSOLA SEGA

Cuando los usuarios de esta cónsola han sido sorprendidos gratamente con una cantidad de títulos considerable, los ingleses, cómo no, ya están preparando una nueva remesa para el territorio nacional. Títulos previstos, directamente de las máquinas arcade: Rampage, Rastan saga, Bomber raid, Y/S —estrategia y fantasía para salvar partidas con una pequeña batería que incorpora el cartucho—, Phantasy star, R-Type, Cyborg hunter, y California games. Para más información sobre cualquier título puedes remitirte a la dirección del Club Sega (ver páginas centrales en nuestra revista).







BLASTEROIDS

De la máquina de la calle a nuestros ordenadores. La encargda de la conversión de Blasteroids para Amiga, Atari, Commodore, Spectru, Amstrad y MSX, ha sido Image works. No tardaremos mucho en jugar con él.

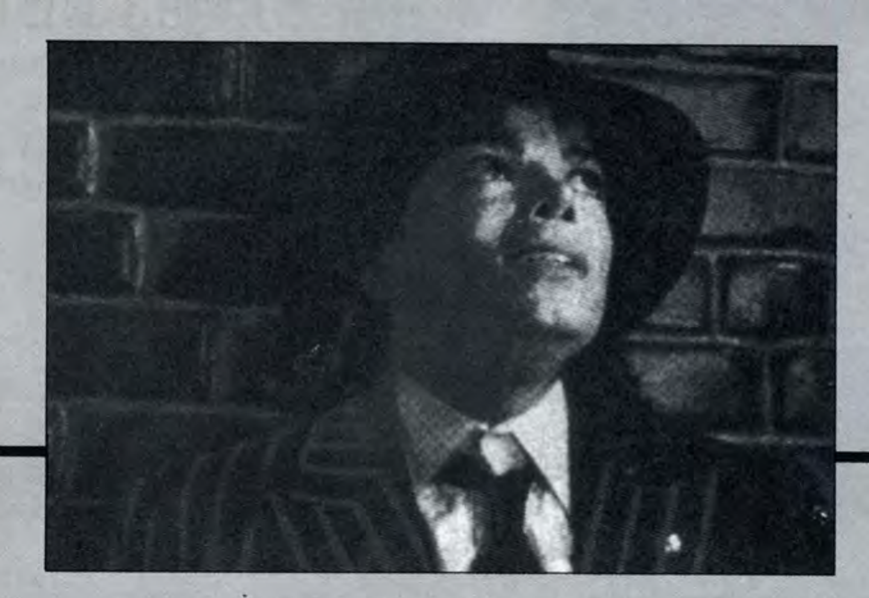
UN JOYSTICK PARA SIMULADORES PC

Diseñado por la compañía inglesa Software Circus, este nuevo modelo en joysticks intenta ser una réplica del mando de cualquier aeronave. Esta suma de realismo para PC y Compatibles se conectará por el RS232, dado por entendido que la sensación producida nos introducirá en el mundo aéreo.

RASTAN WARRIOR

Seguidores del Rastan Saga de Taito, aquí tenéis una posible continuación en máquina arcade, también de la misma compañía. El guerrero, al más puro estilo Conan, se enfrentará contra toda clase de enemigos, tanto carnales como criaturas surgidas del infierno. El fondo es un paisaje sobre ruinas desoladas por las fuerzas de la brujería, mientras que existe una posible opción de dos jugadores simultáneos en la misma partida. Combates codo contra codo. ¿Quieres probar?

MOONWALKER



Seguidores del Michael, oooooaaauuu!!, Jackson, ahora si disponéis de un ordenador disfrutaréis de las mismas aventuras del vídeo-film en un tiempo breve. No muy lejano, allá para el otoño. El caso es que la licencia ha sido adquirida por US Gold, y será delicioso verle, oh es él, bailando al ritmo de Thrillker. Beat it, o Bad. Malo, malísimo blanquito con corazón negro.

MEGA News

EMLYN HUGHES
INTERNATIONAL SOCCER



Porque la cosa va de fútbol últimamente. Y es que tomando como reclamo una figura del fútbol se basan en él para hacer todo un programa. Los ingleses, cómo no —animados quizá ante la perspectiva de nuestro Emilio Butragueño—, han creado un nuevo simulador con firma de Audiogenic, gráficos insuperables, pero del resto qué... Puede que suceda como nuestro anteriormente citado reclamo nacional, cuyos gráficos demostraban tener calidad, aunque en cuanto a programación y técnicas del juego dejaba mucho que desear. En fin, ahí está... ●



STARMANIA

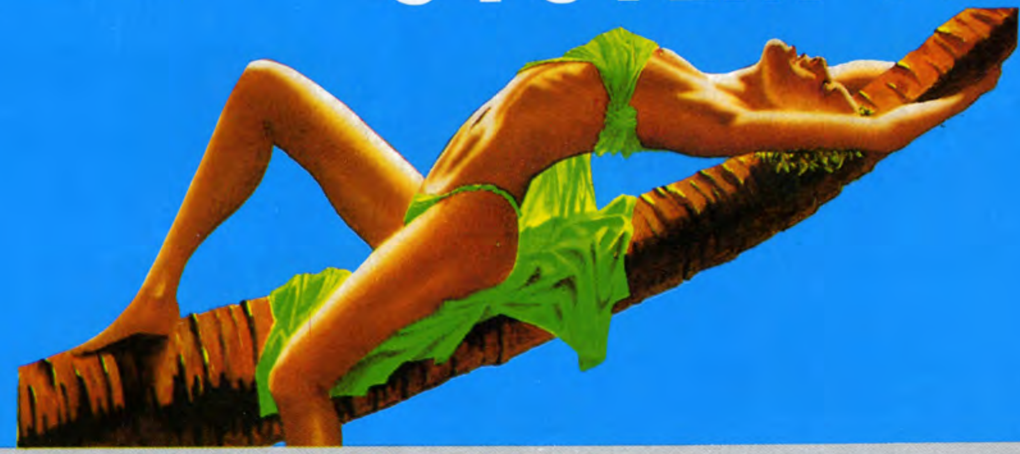
Cuatro éxitos para la presente temporada que, bien cualquiera de ellos, podría situarse en el número uno de las listas nacionales, tanto por su calidad como por su adicción. Estos programas de gráficos insuperables te llevarán desde la selva de Walt Disney hasta el erotismo del Brasil. ¿Cuál es vuestro deseo? Munsters, disponible en Spectrum 48/128/+3, Amstrad Commodore, Atari ST, Amiga, PC 3 1/2 y 5 1/4, MSX. Circus game, disponible en Spectrum 48/128/+3, Amstrad, Commodore, Atari ST, Amiga, PC 3 1/2 y 5 1/4. El libro de la selva, disponible en Amstrad, Atari ST, Amiga, PC 3 1/2 y 5 1/4. Emmanuelle, disponible en Amstrad, Atari ST, Amiga, PC 3 1/2 y 5 1/4.

BAAL

Una espécimen extraterrestre está a punto de invadir nuestro planeta, una exploración a distancia lo ha detectado como una máquina de matar en el cuerpo de una criatura horrible. Un escuadrón de guerreros ha sido enviado al espacio para interceptarlo. El prólogo está servido, restando añadir que durante 250 pantallas, al más puro estilo de estrategia y arcade tendrás que enfrentarte a 100 monstruos, avanzadilla de Baal, la ciratura salida de los infiernos siderales. De Psygnosis para Atari ST y Amiga próximamente.



SYSTEM 4 NEWS



La persecución se ha iniciado hace unos minutos
El bandido parece esquivar todos tus disparos.
Su Turboprom es más veloz que el tuyo, acéptalo.
Ni la brigada entera le conseguiría atrapar.
Johnny y Tom se han salido ya de la carretera,
la situación es caótica. Todo depende de ti...

La sección Technocop es una de las más estilistas del cuerpo de la policía. Su objetivo es la eliminación o reclusión de los criminales más peligrosos utilizando todo tipo de medios y armas sofisticadas. ¿Te imaginas convertido en uno de estos policías? Pues eso, precisamente eso, es lo que serás en el juego que nos ocupa. Recibirás el equipo más moderno para que tu búsqueda sea lo más cómoda posible. Tendrás un reloj de pulsera-ordenador, una red de alta potencia muy pegajosa, armas variadas, radares, sensores y todo tipo de ingenios.

Naturalmente, con tantos accesorios, os podéis imaginar que la misión no es nada fácil; tendréis que exterminar a los componentes de una siniestra banda del crimen organizado, el D.O.A... Para hacerlo tendréis que patrullar con vuestro coche por las calles de los suburbios de la ciudad y por sus afueras. En cualquier momento podéis recibir un mensaje a través del ordenador, informando de la localización de un peligroso individuo. El coche se dirigirá inmediatamente hacia la dirección indicada, por lo que sólo tendréis que preocuparos de conducir correctamente.

Una vez llegados al lugar del conflicto, la escena cambiará y el juego se convertirá en un clásico Manic Miner bastante bien realizado. Una vez hayas culminado tu misión con el arresto del criminal, regresarás al vehículo donde esperarás nuevas órdenes de la central de datos.

El primer detalle que nos llama la atención al jugar por primera vez es la combinación de dos tipos de arcade diferenciados: la simulación automovilística y la videoaventura.

La ilusión de velocidad está muy conseguida, algo muy a tener en cuenta dada su importancia en el desarrollo general del juego. El scroll es realmente efectivo, así como la sensación de acercamiento de los coches que se cruzan en tu camino. Supone también una pequeña variante la posibilidad de destruir a los demás automóviles mediante el disparo de un potente cañón láser que, encima, podemos usar de forma indefinida. A algunos, esto les puede recordar a otros juegos del tipo Road Blasters, y tiene razón, aunque Technocop está mucho mejor realizado a nivel gráfico.

A medida que te vayas acercando al agente del D.O.A. irán apareciendo una serie de mensajes, indicando si conduces correctamente o si el tiempo va en tu contra, además de la descripción completa (con imagen digitalizada y todo) del sujeto al que tienes que arrestar, creando de esta forma una atmósfera y una ambientación notables.

Si consigues llegar al destino antes del tiempo previsto por la CPU, podrás aumentar tu rango en la brigada y de esta forma conseguir nuevos ingenios que facilitarán notablemente la misión.

Lo primero que puedes obtener es el «Dual stage turbocharger», con el que aumentaremos la aceleración de nuestra máquina cuando lo creamos necesario.

Dentro del edificio donde entramos al localizar al delincuente hay una serie de objetos que nos pueden servir de bonificación, tanto en el



puntaje como en la gasolina. Uno de los más curiosos que vamos a ver serán unos bebés encerrados en jaulas. Al tocarlos los liberaremos y obtendremos una importante multiplicación económica. También obtendremos tiempo extra o fuel extra, además de ventajas sustanciales en el armamento.

Uno de los problemas que tendremos que afrontar será esquivar los misiles que nos lanzan los criminales al encontrarlos, a la vez que seleccionamos la red para detenerlos. La mejor táctica es la de acercarse lentamente al enemigo, de esta forma disparará por la parte inferior de la pantalla y saltaremos tranquilamente a la vez que disparamos.

Como ocurre en la sección de la carretera, una mezcla de buen hacer programando y un correcto diseño, garantizan la adicción y el interés, que se mantiene durante toda la acción. Saltar, agacharse y subir en los ascensores es de lo más divertido, dado que la animación de los personajes es de lo más correcta.

Los dos estilos distintos casan perfectamente, algo que a priori no parecía muy posible, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de dos técnicas de programación distintas que consumen mucha memoria. Se tienen disparos en la sección automovilística y estrategia y rapidez en la otra, por lo que, unido a la variedad de misiones que tenemos que llevar a cabo, Technocop se convierte en un producto de lo más interesante y curioso, sobre todo en la versión de Amstrad, de un colorido fuera de lo común.

Es también destacable la correcta disposición de los elementos en pantalla y la distribución del espacio, con lo que se consigue tener una gran cantidad de información en la pantalla al mismo tiempo sin recurrir a pantallas alternativas que ralentizan el juego de forma notable.

Hemos de felicitar a los chicos de Gremlin por la consistente mezcla de dos ingredientes en teoría muy dispares.

Por Jesús Manuel Montané.



MAS POKES

IKARI WARRIORS

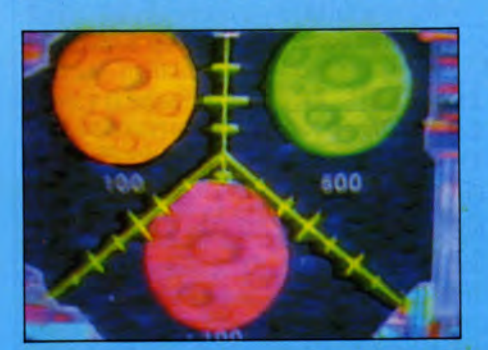
```
10 REM CARGADOR DE IKARI WARRIORS
20 REM BY B-SECCION64***COMMODORE-64
25 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):PRI
NTCHR$(159)
30 FORT=4249TO4390:READ A:POKE T,A:S=S+A:NEXT
40 IF S<>16780 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS
...":STOP
45 S=0:FORT=295TO372:READ A:POKE T,A:S=S+A:NE
XT
47 IF S<>8495 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS.
..":STOP
60 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";L$:IF L$<>"N
" THEN 80
70 POKE328,76:POKE329,102:POKE330,1
80 INPUT"BALAS INFINITAS (S/N)";E$:IF E$<>"N
" THEN 100
90 POKE360,234:POKE361,234:POKE362,234
100 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)";P$:IF P$
<>"N" THEN 120
110 POKE363,234:POKE364,234:POKE365,234
120 PRINT"COLOCA IKARI WARRIORS EN EL DATACA
SSETTE Y PULSA ESPACIO":WAIT197,60
160 PRINTCHR$(144):PRINTCHR$(147):POKE816,153
:POKE817,16:LOAD
170 DATA 160,166,140,40,3,160,16,140,41,3,76,
165,244,172,170,2,192
180 DATA 68,240,3,76,237,246,160,76,140,168,2
,160,204,140,169,2,160
190 DATA 16,140,170,2,160,237,140,40,3,160,24
6,140,41,3,76,237,246,160
200 DATA 76,140,156,2,160,231,140,157,2,160,1
6,140,158,2,160,174,140
210 DATA 237,2,120,32,68,229,76,172,2,160,76,
140,177,3,160,249,140,178
220 DATA 3,160,16,140,179,3,76,81,3,172,23,18
5,192,169,240,6,32,191,3,76
230 DATA 180,3,160,76,140,176,184,160,39,140,
177,184,160,1,140,178,184,169
240 DATA 32,141,177,3,169,191,141,178,3,169,3
,141,179,3,76,177,3
250 REM TWO
260 DATA 169,76,141,128,15,169,72,141,129,15,
169,1,141,130,15,169,32,141,176
270 DATA 184,169,9,141,177,184,169,187,141,17
8,184,76,176,184,169,238,141
280 DATA 28,21,169,139,141,29,21,169,0,141,30
,21,169,76,141,31,21,169,161,141
290 DATA 32,21,169,20,141,33,21,169,0,141,125
,35,141,76,36,120,216,169,53
300 DATA 76,132,15
```

VIDEO CHALLENGER

Video Challenger es el periférico que permite jugar, mediante una videocassette, con el vídeo doméstico. Una forma interactiva de sacarle un mayor rendimiento o un aparato ideado, en un principio, para visionar los films de toda la vida. Nosotros hicimos la primera prueba.









En la foto 2 te ofrecemos el recorrido de tu nave bordeando el Sistema Solar a través de las líneas enemigas.

PRESENTACION

El equipo del Video Challenger –a la hora de efectuar la compra– está compuesto de una pistola y una videocassette. Todo ello va incluido dentro de un paquete en el que se incluyen las características del mismo y, la pistola, una videocassette, primer juego de prueba para adicionarte dentro de este nuevo formato interactivo.

A continuación detallamos las caracteríticas de la pistola y el juego. En este último hemos encontrado que merece especial atención dedicarle un apartado para comentar los trucos necesarios destinados a incrementar la puntuación final. Allí vamos...

BIENVENIDOS AL INCREIBLE MUNDO DEL VIDEO CHALLENGER

Ideado originalmente por Merchandise, Inc. y fabricado directamente en el Reino Unido, hay que reconocer que se ha creado el periférico ideal para el vídeo doméstico: una pistola de luz.

La pistola necesita una alimentación de 4 pilas de 1,5 v. para empezar a funcionar. Quizás hubiera sido interesante la inclusión de un pequeño adaptdor para conectarla a la red eléctrica. Pilas que se introducen por la parte posterior de la culata. Un interruptor de encendido/apagado nos permite visualizar tres dígitos de ceros que nos indican la primera puntuación inicial. La puntuación puede alcanzar la increíble cifra de 1.000.000 –sólo para adictos al tiro–. Para comenzar con el juego primero habremos de ajustar los contrastes del televisor y tener presentes las distancias de tiro entre jugadores de élite y tamaños del televisor. Expongo las referencias:

1. Para televisores de 13" la distancia es de 2 m. para principiantes y 4,5 m. para expertos.
2. Para televisores de 17" la distancia es de 2,5 m. para principiantes y 5,5 m. para expertos.
3. Para televisores de 21" la distancia es de 3 m. para principiantes y 6 m. para expertos.

Estas distancias son orientativas tan sólo.

Prosiguiendo con las instrucciones hay que tener presente otras cuestiones. Primera de ellas, el sonido y las explosiones van representadas por un pequeño altavoz en la parte derecha de la pistola y unas explosiones simuladas que se producen en la mirilla. Esto último está muy logrado gracias al efecto sucedido mediante un juego de espejos en ángulo recto





en el conducto de la mirilla. Los disparos hacia nosotros vienen representados por una luz amarilla –ésta se enciende– en la punta del cañón. A la vez cuando un impacto llega a la pistola se interpreta restando puntos a nuestro marcador. Para concluir sólo hay que seguir las instrucciones de la voz en off del videocassette –la carga del juego es la misma que cualquier secuencia de un film (PLAY)–.

Para aproximarnos más a la perfecta comprensión del funcionamiento del Video Challenger detallaremos la forma de recibir los impactos:

- El juego de por sí funciona con las intermitencias que producen los objetos móviles (motores, etc.). Intermitencias que emiten distintos colores captados en señales por la pistola. Estas señales se codifican luego en una traducción de puntuación y el fogonazo de la mirilla. Por tanto, es recomendable para el principiante la advertencia que sus disparos vayan enfocados a estas intermitencias.

Como se habrá comprobado, la pistola no se limita a la recepción de señales tan sólo; es algo más compleja. Una pequeña placa interior, a modo de cónsola u ordenador, controla todas las funciones del juego. Por ejemplo, la pistola interpreta cinco disparos consecutivos como un bonus. Además, éstos, en un tiempo limitado suman el doble en la puntuación del bonus. Los niveles del juego están basados en las distintas secuencias de la película. Y hay que añadir, como ya se ha comentado, que cuando somos tocados la puntuación desciende. Un último consejo: el factor de puntos está basado en las secuencias de disparo; se puede aumentar su capacidad dependiendo del número continuo de aciertos.

Adentrados de lleno en el juego de regalo comprobamos que merece la pena dedicarle atención al hecho de comentar sus características, al mismo tiempo que exploramos sus trucos.

SPACE CHALLENGE: PRIMER JUEGO INTERACTIVO -VHS-

Space Challenger es el juego que se incluye como regalo con la pistola. Los trucos que hemos encontrado, en un juego de estas características, están basados en saber anticiparse a las jugadas. Bien, ensimismados como yo mismo, entramos a la escucha de una voz en off.

«Bienvenidos al vídeo del espacio. Os habla vuestro comandante –Space Challenge es un programa espacial a bordo de una nave–. Tenéis ante vosotros una misión de gran importancia. Unos extraterrestres han invadido la Tierra y todo el resto del Sistema Solar. Vuestra prueba consistirá en partir de la estación de Júpiter, atravesar sus defensas en torno al Sistema Solar y destruir el generador de sus defensas situado en el planeta Tierra. Para haceros una idea de los diversos peligros que vais a encontrar en el viaje, sobre la pantalla nuestros localizadores muestran un mapa de las naves de combate –muy útil para conocer los distintos objetivos enemigos; puedes detener la imagen y memorizar éstos–. El control Challenger, además, te mestra los diversos tipos de naves –esquemas–. Naves laterales (100 puntos), naves llegando de frente (500 puntos), naves disparando de frente (–100 puntos). Planetas amarillos (100 puntos), planetas verdes (500 puntos), planetas rosas (–100 puntos). –¡Atentos a estos colores, pues se repiten a lo largo del juego!–. Ya sabéis lo que debéis hacer: localizar y destruir el campo de fuerza que los protege».

SOBRE EL JUEGO/TRUCOS

Anticiparse a los movimientos es muy importante para obtener una buena puntuación. Un buen conocimiento de las secuencias de la película dará un mayor rendimiento a la pistola. Para los principiantes expongo el contenido del videocassette.

Se comienza con la aproximación de una flota completa de naves. Hay que recordar que para hacer un buen blanco hay que disparar a las inter-





mitencias de los móviles enemigos. Después de sobrepasada la primera formación de naves –consultar puntuación– parte de la flota se colocará en formación de ataque. En esta nueva remesa habrá que evitar en lo posible el cuadrado intermitente que está en el centro de la nave. Esquivar las intermitencias es tan fácil como apartar la pistola en el momento oportuno. Para terminar la primera fase se producen diversas explosiones con la intención de dar una mayor realidad.

En la segunda fase habrá que soportar todo un arsenal durante un combate, frente a frente, con más naves. Pasar este área significa llegar a Saturno.

La tercera fase está compuesta de asteroides. Aquí comprobaremos cómo los asteroides amarillos son más fáciles de esquivar que los rosas. Después, los asteroides se detendrán y en éstos aparecerán otras formas de vida como gusanos –algunos son maléficos–. Al terminar la tanda, un gusano se te hecha encima, aparta entonces la pistola.

La voz te informa del acercamiento de un planeta fantasma. Detrás del mismo naves con formas de lagarto están predispuestas para recibir los disparos. Tan sólo habrás de retirar la pistola cuando un lagarto se te echa encima abriendo las fauces.

La siguiente fase te lleva directo al hiperespacio. Un truco más. Aun cuando no aparezcan objetivos hay que disparar al hiperespacio para incrementar la puntuación. La rapidez de reflejos es primordial, puesto que luego vendrán nebulosas y estrellas a las que hay que disparar –tan sólo un pulsar es maligno–. El término del hiperespacio está en la explosión de una estrella, que se evitará. Nuevo salto al hiperespacio.

En el nuevo salto hacia la Tierra retiraremos el arma ante la visualización del hiperespacio –en esta ocasión nos restará puntos–. Los cometas que vienen después son vulnerables disparándoles a la cola. Por el contrario, la explosión final de un cometa resta puntos. Los objetivos se suceden: más naves laterales y otras atacando de frente.

1. Para televisores de 13" la distancia es de 2 m. para principiantes y 4,5 m. para expertos.

2. Para televisores de 17" la distancia es de 2,5 m. para principiantes y 5,5 m. para expertos.

3. Para tevisores de 21" la distancia es de 3 m. para principiantes y 6 m. para expertos.

En la penúlltima fase, sobre el planeta Marte, unas naves enormes con formas de platillo –recordando al Enterprise de Star Trek– nos lanzan un rayo amarillo y grueso. ¡Cuidado! Cuidado también con las explosiones.

Ultima fase, la Tierra. Visto nuestro planeta aparecen unos satélites asesinos en formación. Naves laterales en formación. Naves atacando de frente. Cohetes laterales que al reventar quitan puntuación. Resto: láser mortal en satélite. Flota extraterrestre disparando cápsulas.

Al fin la fuente de energía ha sido localizada. Disparando al centro conseguiremos la definitiva puntuación. Una explosión indica el fin.

Nota del comandante: «Habéis destruido a los extraterrestres y salvado a la Tierra. ¡Enhorabuena!».

CONCLUSIONES

Una vez se ha tomado nota de la puntuación aparecida en la pistola, es sencillo imaginar que la selección de varios jugadores está basada en partidas alternativas. ¿Quién puntuará más?

Nosotros, en el desglose de este comentario, utilizamos una videocassette en formato VHS. Sobre la misma he de reconocer, con méritos, que los técnicos de programación que están detrás de Space Challenge han efectuado un glorioso trabajo. La animación es perfecta, el color es perfecto, los efectos especiales son perfectos. Jamás se había logrado tal perfección en el montaje de un juego.

La participación colectiva en un vídeo abierto hacen de Video Challenger , evidentemente, el primer arcade interactivo.

APENDICE

Supongo que a más de uno habrá asombrado la desconocida noticia de tal periférico, puesto que hasta ahora, exceptuando las revistas especializadas en vídeo, ninguna otra revista había hecho mención de este aparato que, según mi propio entender, con una buena promoción podría constituir a la larga un complemento más para los vídeos de toda España. Para los que ya lo poseen no les habrá ido mal una guía sobre el producto y su película, sabiendo que cuentan con el apoyo de una posible sección –todo depende de la distribuidora del producto– en nuestra revista. En la misma caja se nos informa de la inminente aparición de tres nuevas películas: Sky Wars, Monster Alley y Chase.

Acabar diciendo que Bandai fue la artífice de Video Challenger, mientras que Disomag es la distribuidora del mismo. Para todos aquellos que deseen ampliar esta información, tanto a nivel de distribuición como de compras, pueden dirigirse a:

DISOMAG
Jime Vera, 27
28011 Madrid
Tel. (91) 479 12 04
(91) 62 62

por Carlos Mesa





STRIP POKER II PLUS

Aunque no lo parezca, las apariencias engañan. Un libro puede ser una gran aventura, una película un sueño, y una aburrida partida de póker una excitante experiencia... siempre que tus adversarios sean señoritas tan hermosas como las del juego.

Con este nuevo programa, Anco (antiguamente Anirog) vuelve a la carga. En esta ocasión se han cubierto las espaldas de forma cuidadosa, alquilando como guardianes a un par de espléndidas modelos de muy bien ver. La excusa: una partidita de póker.

La historia tiene precedentes, cómo no, recordemos las noches que pasamos con Samantha Fox... al otro lado de la pantalla, intentado descubrir sus más íntimas partes.

Como os podéis imaginar, el juego no tiene muchas complicaciones, ya sabéis (o deberíais) cómo se desarrolla una partida de cartas. Para los que no lo sepan y se vuelvan locos intentando desnudar a las chicas, ahí va una explicación.

Al comienzo de la partida, se nos mostrarán una serie de cartas boca arriba. Pues sí, esas son las tuyas, ya podías haberte dado cuenta. La apuesta que tendremos que hacer será directamente proporcional a la jugada que tengamos. Es decir, hay una serie de combinaciones de cartas (full, escalera, escalera de color, trío...) mejores que otras. Mediante el estudio de las opciones que se nos ofrecen y del posterior resultado (o gana ella o ganas tú) conseguiréis poco a poco ir descubriendo la forma más sencilla y más directa de ganar, cosa por cierto bastante sencilla.

Para empezar a jugar cada mano, tendremos que apostar cinco dólares que irán directamente a la banca (sí, ya sé que muchos se los daríais a la chica, pero...).

El objetivo es conseguir que nuestro oponente (je, je) se quede sin dinero y tenga que ofrecer su ropa para pagar la deuda y seguir jugando. No os podéis imaginar lo divertido que resulta el ir esperando que se vaya sacando la falda, la blusa, el... (más vale que me calle).

Si sois capaces de concentraros en el juego veréis que aparecen una serie de opciones con las que podréis ir avanzando, realizando jugadas de diferente índole:

– STAY: si las cosas se ponen mal y no tienes ninguna combinación medianamente atractiva más vale que elijas esta opción, que significa quedarse. De esta forma, sólo perderemos el dinero aportado al principio de la partida. Esta opción no la puedes usar si el oponente ha realizado ya una apuesta sobre sus propias cartas. Si os tengo que dar un consejo, lo mejor es apostar siempre y luego cambiar las cartas (cosa que sólo podemos hacer una vez, pero en fin...).

– DROP: cuando elegimos esta opción podemos decir que las cosas van realmente mal, ya que significa abandonar la mano y conceder todo el dinero a nuestra guapa amiga o enemiga, según como se mire. Este icono sí lo podemos seleccionar en cualquier momento, aunque no es muy aconsejable cuando hayamos apostado altas cantidades.

– BET: esto ya me va más. Aquí tendremos que demostrar que tenemos eso que estáis pensando y nos arriesgaremos. Sí, como ya habréis adivinado significa apostar, por lo que será sin duda la opción que más veces seleccionaremos. Si la chica hace lo mismo y tú lo vuelves a intentar y así una y otra vez (y encima tenéis una buena mano) ganaréis a vuestra contrincante.

– RAISE: esto ya es la locura absoluta. Si tu oponente ha apostado y crees que tu jugada es mejor que la suya, será bueno que vayamos subiendo la cantidad de dinero arriesgada. Esto se puede hacer sencillamente para intimidar a la contrincante para que se crea que tienes una buena mano cuando no la tienes y abandone dejándote todo el dinero.

– CALL: cuando ya se ha apostado y se ha elevado la cantidad de dinero arriesgada podemos seleccionar esta opción, para cambiar las cartas que queramos por otras nuevas, buscando nuevas y más suculentas jugadas para abatir a nuestra oponente. En una palabra, significa que estamos dispuestos a aceptar la apuesta. Esta acción sólo la realizaremos una vez (pues vaya).

Una vez realizado el descarte, tan sólo podremos ir subiendo la apuesta o mostrar nuestras cartas, con lo que la jugada terminará.

Después de jugar varias veces, probablemente os quedaréis sin dinero, por lo que tendréis que ofrecer una de vuestras prendas (y lo mejor: ¡ella también lo hará!).

La decepción llegará cuando empiece a recuperar las prendas que le hemos quitado, pero tranquilos, que no cunda el pánico. Un día conseguiréis desnudarla por completo.

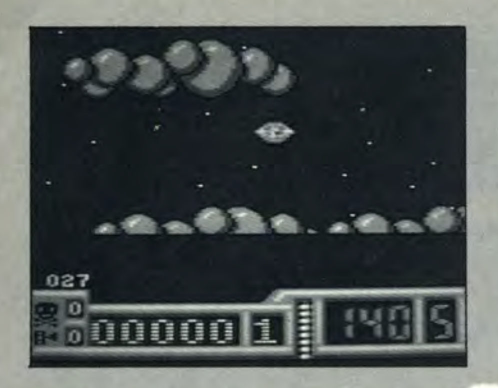
Una de las características más interesantes del programa es la posibilidad de poder elegir entre dos chicas distintas, con lo que la diversión es también doble. Pero eso no es nada, ya que se publicarán periódicamente nuevas cintas con otras modelos, con lo que se puede decir que es un juego prácticamente eterno. La calidad de los gráficos es muy alta, están digitalizados, y la sensación de realidad es extrema en las máquinas de 16 bits (ah, afortunados poseedores de un Atari o de un Amiga, no sabéis lo que os espera...)

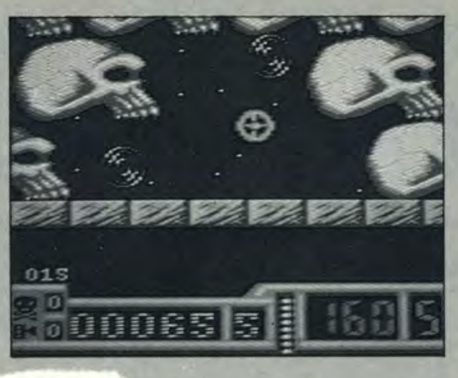
En fin, no se trata de un programa bueno ni malo, depende de si nos va la marcha o no. Naturalmente, siempre es mejor ver a señoritas de buen ver que a locos marcianos, pero se podrían buscar nuevas alternativas a la hora de explotar estos temas. A pesar de todo...

Por Jesús Manuel Montané.











NETHERWORLD

EL PURGATORIO COSMICO

Hewson Consultants ha sido siempre una compañía, como mínimo, algo excéntrica. Sus juegos, impecables, son la comidilla de todos los programadores que intentan destriparlos para incorporar algunas de las rutinas en sus propios programas. Netherworld no es una excepción...

En nuestra memoria, los nombres de un indescifrable finlandés y Netherworld irán a partir de ahora unidos. El contenido del juego nos lo pone muy fácil, ya que sus características propias no son olvidables.

El individuo en cuestión es un romántico en el sentido más estricto de la palabra, arrebatadoramente romántico, al menos lo es el ojo con el que contempla sus gráficos y sus psicodélicas creaciones. De las propuestas de esta extraña conjunción de ingredientes varios –de una gran anarquía visual, presente ya en las primeras pantallas– acaso sea oportuno señalar la fuerza con la que se envuelve a todos los personajes, desde las inertes calaveras hasta las cabras escupidoras de sangre ácida.

Algo debe pasar en la sociedad de nuestros días que hace que exista una cierta fascinación por todo lo que se refiere a la muerte, o mejor dicho, a lo que sucede después.

O bien es que hay una aguda crisis vital y de personalidad en la moderna vida de los yuppies triunfadores, se vive demasiado deprisa y se piensa demasiado despacio. Así las cosas, no es extraño que surjan películas como «Tras el cristal» o juegos como este «Netherworld».

La acción nos traslada al purgatorio al que ha ido a parar un avispado científico después de morir. Muchos de vosotros pensaréis que eso no es problema, pero creedme, no es un lugar muy tranquilo. Lo habitan monstruos del todo pintorescos, dragones de distintos tamaños y almas no muy pacíficas.

Un científico no puede sentirse muy bien en este ambiente de constante peligro, por lo que debe buscar un lugar donde dar descanso a su alma y encontrar la felicidad prometida en la Tierra. La única forma de escapar del purgatorio es encontrar todos los diamantes que se encuentran esparcidos en los 10 mundos que lo configuran.

Como podéis deducir, la idea es relativamente sencilla. Se buscan los diamantes, las puertas, pasas de nivel y, encima, ya has visto este tipo de cosas 57.348 veces en otros juegos. Pero, como ya dije antes, en esta ocasión las cosas son muy distintas, la atmósfera es distinta. Los gráficos, salidos sin duda de una mente calenturienta, son de lo más frenético y atrevido, formando parte de lo que parece una pesadilla sin fin.

No es tan sencillo crearlos, y menos en estos días en que parece que todo lo hemos visto ya.

Hay decenas de enemigos completamente distintos entre sí, que se comportan de forma parecida. Parece que estén puestos en el lugar preciso para hacernos sufrir al máximo. Demonios aquí y allá, fantasmas escupiendo sangre y muchísimas gárgolas perversas.

Evidentemente podemos dispararles, cosa que recomiendo si queremos obtener distintos bonus que nos pueden beneficiar muy mucho. Estos bonus, sin embargo, pueden llegar a destruirnos o a destruir nuestro sistema de propulsión (quién lo iba a decir, las almas también tienen motor), por lo que será mejor no lanzarnos descontroladamente contra ellos.

Además de todo esto, los diamantes no están siempre colocados en la posición apropiada, sino que se encuentran en el interior de muros de piedra. La única manera de acceder a ellos será mediante la correcta combinación de los teletransporta-

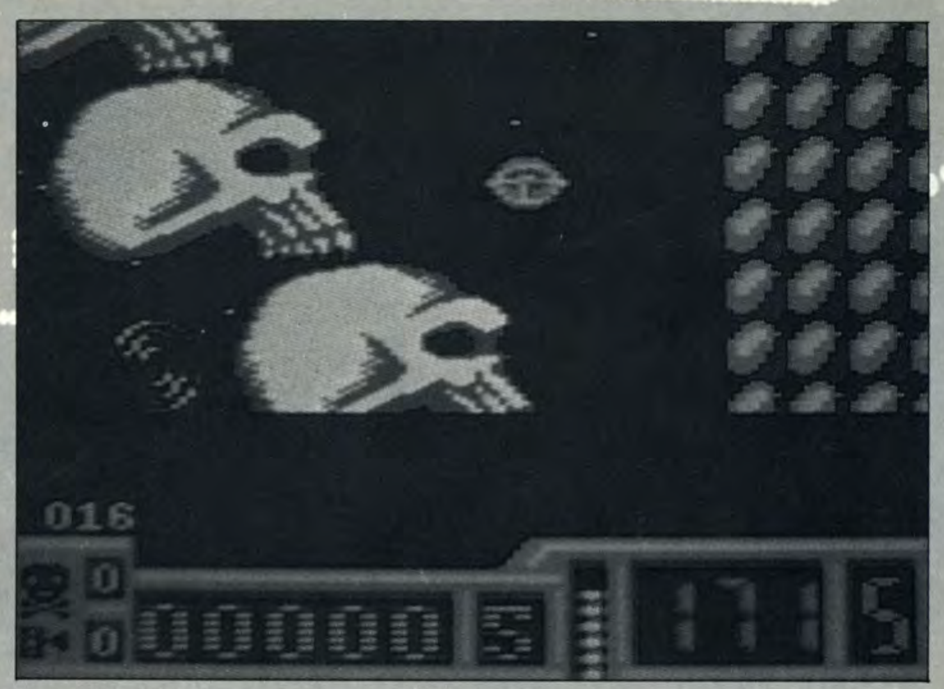
dores que se encuentran esparcidos por todo el nivel.

Por si todo esto no basta, tenemos también un límite temporal realmente pequeño, que si rebasamos nos llevará directos al infierno. Nuestro único alivio será la paciente recolección de pequeños relojes de arena que nos proporcionarán ¡30 segundos más! de tiempo.

Naturalmente, en los primeros niveles siempre ocurre lo mismo: encuentras todos los diamantes menos uno, y entonces malgastas tu tiempo buscándolo, hasta que éste expira y todo acaba.

Como podéis ver, la adicción es muy alta, dada la gran cantidad de dificultades que se nos plantean, a la vez que el aliciente de ver nuevos gráficos hará que dejemos nuestros lindos ojitos en la pantalla del monitor a altas hora de la madrugada.

Y encima, el scroll es perfecto, sin mezclas de atributos y pixel a pixel. Las cuatro direcciones en las que se puede desplazar nuestra nave son una gran traba a la hora de la confección de un juego, pero aquí se ha solucionado de una forma admirable (sobre todo considerando que en algunas versiones, la de Amstrad por ejemplo, tiene prácticamente todos



los colores de la máquina a la vez en la pantalla).

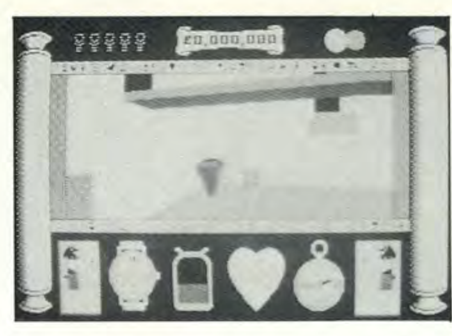
Probablemente muchos de vosotros estéis pensado en juegos como Boulderdash, por la temática, pero aunque se parece mínimamente, dista considerablemente en cuanto a calidad y originalidad.

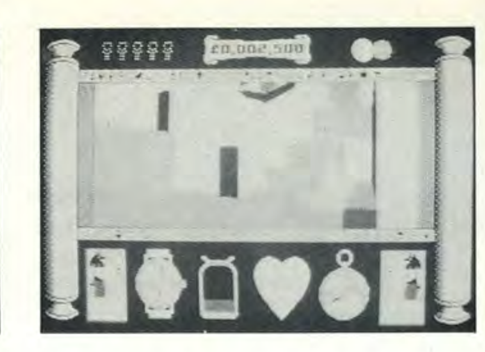
Evidentemente no se trata de un clásico, pero se mantiene dentro de los márgenes que delimitan siempre los productos Hewson Consultants.

Dale una oportunidad, juega un poco, alucínate con sus gráficos y verás como enseguida cala en ti.

Por Jesús Manuel Montané







TOTAL ECLIPSE

Las leyendas egipcias, las aventuras en Oriente o las sectas enloquecidas han inspirado a cientos de escritores, y cómo no, a los programadores de videojuegos. Una de las muestras más claras de esta influencia es «Total eclipse», que se va a convertir sin duda en un gran éxito.

Mortimer Blakely había sido siempre un hombre un poco excéntrico. Sus múltiples reliquias, conseguidas a través de los años, eran su orgullo y su pasión. Cada día las revisaba y cuidadosamente las limpiaba. Llegados los años 30, su vida pareció ocultarse tras las nubes de una tormenta y sus apasionantes investigaciones nos fueron ocultadas.

Todo se debió a que cayó en sus manos un pergamino en el que había escrita una extraña maldición.

Según este extraño manuscrito, el antiguo sumo sacerdote del pueblo egipcio forjó una siniestra maldición para fustigar al país que le exilió. Una gran pirámide se levantó, construyendo una gran sala en la cúpula en honor de Ra, el dios Sol.

A partir de ese momento, todo aquello que obstruyera o bloqueara los rayos del sol durante las horas diurnas sería destruido. ¿Os imagináis lo que puede ocurrir si se produce un eclipse y el obstáculo es la luna? ¿Quizá que el satélite explotara y los meteoritos cayeran a la Tierra destruyéndola? Pues sí, precisamente eso.

Por eso es fácil adivinar dónde fue a parar nuestro querido profesor Blakely. Intentó salvar al mundo de tal pesadilla, arriesgando la vida para encontrar la cámara de Ra...

Total eclipse es el tercero de los programas publicados por Incantive usando las técnicas Freescape 3D, que generan miles de paisajes distintos que pueden ser visualizados desde cualquier ángulo, algo increíble.

Todas las habitaciones contienen algún que otro acertijo y algunas ocultan objetos imprescindibles para nuestra misión. Algunos de estos objetos, como los Anks, nos servirán para abrir puertas cerradas y otros nos proporcionarán agua.

También se puede intentar llegar a la cúspide a través de escaleras que se entrecruzan y que forman un paisaje desconcertante. Evidentemente, la forma más clara de llegar a alguna parte es resolviendo los acertijos y descifrando los jeroglíficos de la pirámide.

El tiempo será tu peor enemigo durante la búsqueda, claro que no es el único: flechas envenenadas, trampillas secretas y suelos demasiado movedizos serán también importantes impedimentos.

Evidentemente se trata de un juego muy complejo que va a hacer que muchos se den por vencidos y acaben por archivarlo. Para ellos van estos consejos:

- Busca todos los Anks y recógelos. Dales prioridad ya que en cualquier momento puedes encontrarte en un callejón sin salida sólo resolvible usando los amuletos.
- En algunas paredes aparecen unos símbolos jeroglíficos que en teoría hemos de descifrar, ya que nos dan pistas sobre el camino a seguir. Nada práctico: al disparar a algunos de ellos se abrirán determinadas puertas, con lo que ahorraremos bastantes Anks.
- Es imprescindible llevar siempre una reserva de agua en la cantimplora, ya que de lo contrario nuestro corazón empezará a acelerarse y nos dará un infarto (y es que ni en los juegos uno puede olvidarse de estas cosas).
- Id con cuidado con una serie de bichos monstruosos (aparte de alguna que otra momia) que no se pueden ignorar, ya que se nos avanlanzarán acabando con nuestra vida. Nada mejor que un disparo certero para acabar con ellos.
- Cuando nos movemos por las escaleras es preferible aminorar el paso para evitar caernos al romperse alguno de los escalones.
- Aunque parezca mentira, el avión que aparece al principio del juego no sirve absolutamente para nada. Probablemente, muchos de vosotros habréis intentado subiros a él, con la consiguiente pérdida de tiempo, pero se trata tan sólo de un motivo ornamental.

En este curioso juego, la técnica Freescape se muestra en todo su esplendor, como nunca antes podíamos haberla disfrutado. Driller, el primer juego producido con este sistema, fue un poco decepcionante dada su lentitud y su poca profundidad en cuanto a contenido. Dark Side fue un paso más hacia el juego perfecto, dándosele una mayor importancia al desarrollo en sí que a la riqueza en los decorados. Total eclipse es la unión perfecta de los dos conceptos y llega a sorprender de la misma forma que lo hicieron los programas de Ultimate en su momento.

Es, en definitiva, uno de los mejores juegos publicados en lo que va de año (sinceramente) y no será fácilmente olvidado. Ahora sólo falta saber si el próximo juego desarrollado con Freescape va a ser capaz de aproximarse tan sólo a la calidad y originalidad de Total Eclipse. Desde luego, si lo consigue, el futuro de todos los videojuegos se orientará hacia este nuevo concepto...

Por Jesús Manuel Montané.

SPITTING IMAGE





En nuestra larga y sufrida vida de comentaristas de juegos hemos sentido la emoción de combatir contra razas alienígenas; nos hemos introducido en las profundidades insondables de lejanos mundos; incluso, alguna vez nos hemos emocionado con un final feliz; pero, aún nos faltaba algo por hacer: desternillarnos de risa. Gracias, DOMARK.

La verdad, todo hay que decirlo, estamos habituados a reírnos «de un programa», y no os pondremos ejemplos porque nos entraría otra vez la risa; pero lo que no es normal, es reírse «con un programa». Pues bien, esto último es lo que hicimos desde que apareció ante nuestros ojos la primera pantalla de SPITTING IMAGE, hasta que terminamos con la última. Sin duda, se trata de un programa original y divertido como pocos, que hace sobradamente honor a todo lo que va asociado a su nombre.

EL ARGUMENTO

La historia tiene mucho que ver, cómo no, con esos locos que gobiernan el mundo y con los que SPITTING IMAGE gusta tanto de ensañarse.

«En los próximos siete años habrá una gran Guerra Mundial. Una guerra tan grande que hasta los suizos se verán implicados. Una guerra tan terrible que los italizanos ya se han rendido. De esa guerra surgirá un líder que dominará el mundo…»

Pues bien, ese líder puede ser alguno de los seis personajes que protagonizan el programa: Ronald Reagan (alias Ronnie McRragan), Margaret Thatcher (alias Mrs T), Gorvachov (alias Groovy Gorbi), Jomeini (alias Mr & Mr Ayatollah), Botha (alias Adolf Botha), y Juan Pablo II (alias His Holy Coolness).

El juego consiste en entrentarlos a todos entre sí en una especie de eliminatoria de combates «cuerpo a cuerpo», donde todo vale, hasta que sólo quede uno. Pero veamos a los aspirantes con el detenimiento que tan importantes personajes merecen:

RONNIE McRRAGAN

Cuando combate en su terreno, el escenario es la entrada de la famosa hamburguesería McRonald's, donde se preparan las exquisitas hamburguesas de cerebro. Ronnie, con una nariz de payaso luminosa sobre su apéndice nasal, se defiende a base de peligrosos golpes bajos, usando los puños según el genuino estilo del viejo Oeste.

GROOVY GORBY

La casa de Groovy es, naturalmente, el Kremlin, junto al lugar donde se celebran grandes desfiles de misiles nucleares. Este personaje, a diferencia de Ronnie, es una verdadera caja de sorpresas: para golpear por lo bajo, baila danzas de cosacos a la vez que pega patadas; todo un número. Además, su arma secreta consiste en quitarse la chaqueta y flagelar con ella al contrincante, lo cual es todo un detalle de sacrificio, teniendo en cuenta el frío que hace en la Unión Soviética.

ADOLF BOTHA

Botha es un tipo curioso. En vez de golpear a sus enemigos, utiliza contra ellos un poderoso spray de los que se usan para gasear negros. Por si esto no fuera bastante, cuando un feroz contrincante se resiste, lo ataca de una manera bastante original: se baja los pantalones y orina sobre él; sí, sí, habéis leído bien (no entraremos en más detalles).

HIS HOLY COOLNESS

Bajo su beatífica apariencia, His Holy Coolness es una peligrosa máquina de combate. Para empezar, es un diestro campeón de «esgrima con laúd». Además, esconde bajo su sotana una monja que ataca por bajo a los enemigos cuando se acercan demasiado. Dado que se considera uno de los más firmes candidatos al título, festeja de antemano su victoria con una movida fiesta en la que transcurren los combates que tienen lugar en su casa.

MR & MR AYATOLLAH

Ayatollah nunca sale a la calle sin su marioneta de peluche. Si algún ateo infame le asalta, su inocente muñeco se convertirá en un poderoso guardaespaldas capaz de todo por salvar la vida de su amo. La casa de este encantador personaje es un gran asilo para ancianos que, cuando la ocasión lo requiere, se convierte en ring de lucha libre.

MRS T

La señora T es una consumada boxeadora que, para hacer honor a eso de la «flema» británica, lanza sonoros escupitajos a sus enemigos. Le gusta luchar en la puerta de su casa de Downing Street, la residencia oficial del Prime Minister (o sea, ella), y no le importa en absoluto que sus contrincantes sean hombres, ya que ella «nunca pegaría a una mujer».

CONCLUSIONES

En definitiva, un programa desternillante que podemos recomendar con una sola reserva: su desarrollo es demasiado fiel a la serie de televisión, y por tanto a muchos les puede parecer grosero e irreverente en algunos aspectos. Por otra parte, ganar es demasiado fácil y el final resulta un tanto decepcionante. En todo caso, la diversión está asegurada.

Ernesto del Valle



GFA: EL BA... MAXI...

En contra de lo que la m... yoría ... necesariamente un lenguaje ... e prog...

Con la aparición de los micros de 16 bits, ATARI y AMIGA, que con una velocidad de proceso de 8 MHz, gran capacidad de memoria, y una arquitectura racional pensada para lograr la máxima comodidad y versatilidad, han conseguido que el BASIC y otros lenguajes de alto nivel puedan trabajar con la suficiente rapidez como para que vuelvan a despertar nuestro interés después del abandono al que habían sido relegados.

No obstante, existen numerosos dialectos que no aprovechan al máximo las capacidades de estos nuevos modelos, y que contribuyen en gran medida a fomentar la mala fama –en muchos casos merecida– que precede al BASIC. Por este motivo, hemos creído interesante dar a conocer las magníficas prestaciones de uno de los pocos intérpretes-compiladores de BASIC que seguramente harán cambiar la opinión que muchos lectores tienen sobre este lenguaje. Estamos hablando de la versión ATARI de GFA BASIC.

POTENCIA EN UNA PALABRA

Lo primero que busca el usuario en un lenguaje de programación es «potencia», es decir, la capacidad para realizar las tareas más complejas con el menor número de instrucciones. Si a la potencia va unida una buena velocidad, entonces la combinación es perfecta. Además, un sistema de edición cómodo y rápido resulta también imprescindible, sobre todo si incluye comandos para depuración y corrección de errores. Por último, un buen compilador que multiplique la velocidad y aproveche al máximo la memoria sin imponer limitaciones sería la guinda. Pues bien, aunque la mayoría de los programas de BASIC para 16 bits proclaman poseer todo esto, la realidad suele ser bien distinta, salvo en el caso de intérpretes como el que ahora nos ocupa. Pongamos un ejemplo:

GFA BASIC incluye instrucciones (PUT, SPUT, GET, SGET, y

L BASIC ELEVADO A LA AXIMA POTENCIA

a mayoría de los usuarios piensa, el BASIC no tiene por qué ser aje de programación lento, restringido a prácticas de principiantes.

otras) que permiten guardar una parte o la totalidad de la pantalla, con todos sus atributos, en una variable alfanumérica, para luego volverla a imprimir de forma instantánea usando un sólo comando, y a la misma velocidad que si se trabajara en código máquina o en «C». Esto supone poder manejar bancos de gráficos con una comodidad hasta ahora impensable.

Además de esto, existen multitud de opciones para manejo de sprites, incorporación de barras de menú y ventanas en la ejecución de un programa BASIC, uso de ficheros en disco, «procedimientos», y un largo etcétera. Pero veamos una a una las instrucciones más representativas del intérprete:

ALERT.– Crea una ventana de alerta similar a las del GEM y define su tipo y contenido.

C.– Activa una rutina escrita en lenguaje C.

DEFFILL.– Selecciona el tipo de rellenado y permite la creación de un rellenado propio.

DEFLINE.– Define el estilo y el ancho de línea.

DEFMOUSE.– Selecciona una forma del ratón predefinida o define una nueva.

DEFTEXT.– Permite definir el tamaño, color y estilo de los textos, además de hacerlos rotar a voluntad.

ERROR.– Simula la aparición de un error.

FILESELECT.– Presenta en pantalla la caja de selección de ficheros.

FILL.– Almacena un trozo de pantalla de las dimensiones elegidas en una variable.

GRAPHMODE.– Define el modo gráfico.

HARDCOPY.– Copia el contenido de la pantalla por impresora.

KILL.– Borra un fichero de disco.

MENU.– Instala y modifica barras de menú.

MOUSE.– Averigüa la posición del ratón y el status de las teclas.

ON ERROR GOSUB.– Dirige el flujo del programa a una rutina específica cuando se produce un error.

OPENWINDOW.– Abre una ventana.

POS.– Devuelve la posición del cursor.

PROCEDURE.– Marca el comienzo de un subprograma.

PUT.– Imprime en la posición elegida un trozo de imagen guardado con GET en una variable.

RBOX.– Dibuja un rectángulo con esquinas redondeadas.

REPEAT... UNTIL.– Bucle condicional.

RESUME.– Salto retrospectivo de la rutina de error.

SETTIME.– Establece la hora y la fecha.

SOUND.– Genera notas musicales.

SPRITE.– Crea o borra un Sprite definido en una variable.

SWAP.– Intercambia los contenidos de dos variables.

TITLEW.– Cambia el título de una ventana.

UPPER$.– Convierte las letras minúsculas en mayúsculas.

WAVE.– Define la onda de sonido, controlando voz, forma, tiempo, etc., para tres voces.

También podemos destacar las siguientes funciones:

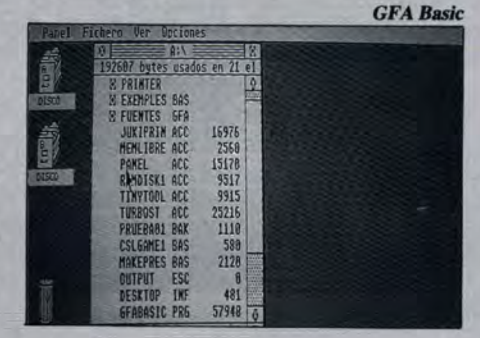
BGET.– Carga desde un canal de datos a un área de memoria.

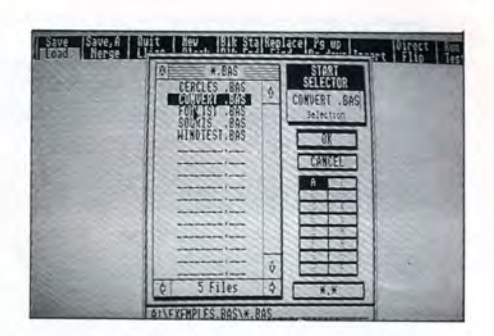
BMOVE.– Rutina inteligente de desplazamiento rápido de bloques de memoria.

DEFNUM.– Redondea todos los números según límites señalados.

EVEN.– Averigua si un número es par o impar.

GFA Basic





EXEC.– Carga y ejecuta programas en código máquina o programas compilados.

HIDEM.– Desactiva el puntero del ratón.

SGET.– Almacena la memoria de pantalla en una variable.

SPUT.– Copia un string de hasta 32.000 Bytes a una memoria de pantalla.

TROFF-TRON.– Seguimiento de las instrucciones de un programa para localización de errores.

VSYNC.– Permite la sincronización del barrido de pantalla.

En total, GFA BASIC consta de 250 comandos y funciones con los que se puede hacer prácticamente todo lo imaginable, con una velocidad hasta ahora inigualada en un intérprete BASIC, sobre todo si se utiliza con compilador.

Por otra parte, además de las instrucciones reseñadas a modo de ejemplo, existen muchos otros detalles que llaman la atención, como por ejemplo los siguientes:

- No se utilizan números de línea.
- Se pueden usar «etiquetas» y procedimientos.
- Sólo se permite un comando en cada línea.
- El editor permite intercalar nuevas líneas de programa sin limitaciones.
- El intérprete es tan compacto que todo él ocupa sólo 50K de memoria.
- La rapidez de ejecución es tal que puede repetir 10.000 veces un bucle for...next en medio segundo.
- Incluye comandos aritméticos que duplican la velocidad de los comandos tradicionales. Por ejemplo ADD x,10 realiza la operación x=x+10 en la mitad de tiempo.
- Casi todos los comandos se pueden escribir en forma abreviada para ganar tiempo. Por ejemplo: P en vez de PRINT, M en vez de MOSE, INP en vez de INPUT, etc.

Para terminar, os diremos que GFA BASIC está disponible en varias versiones, una de ellas en castellano, por precios que oscilan entre las 9.000 y las 14.000 ptas.

Por Ernesto del Valle





TE INVITAMOS A JUGAR CONTRA MIKE T

Mike Tyson, campeón mund de bo

y 27 KOs. Naci en Ca









VERSION ARCADE DEL BOXEO

En la actualidad muchos de los amantes al arcade de la calle recordarán una máquina para retarse en combates sucesivos de boxeo. Y si se han fijado detenidamente habrán llegado a la conclusión de que el juego que nos ocupa y esta versión, son el mismo, o cuanto menos muy similares. La diferencia estribaba en el jugador que se retaba contra los sucesivos campeones –un gráfico vectorial para ofrecernos una perspectiva más completa.

VERSION CONSOLA DEL BOXEO

Sobre la versión Nintendo tú desempeñarás el papel de Little Mac, un boxeador de 17 años del Bronx de Nueva York, con aspiraciones a conseguir el título mundial. Para ello cuentas con la ayuda de Doc Louis, un boxeador de peso pesado de gran pegada en USA allá por el 1954, que por lo pronto será tu entrenador en lo sucesivo. No desesperes, él te enseñará las artes del boxeo con sus consejos prácticos.

EL JUEGO DEL BOXEO

Los nervios nos consumen a la entrada del Ring. Los golpes disponibles son los siguientes: golpe de izquierda, golpe de derecha, golpe al cuerpo con derecha, golpe al cuerpo con izquierda, y golpe hacia arriba dependiendo del número de estrellas disponibles (más adelante se explica esta función). También es posible esquivar golpes a derecha o izquierda, o incrementar el marcador de vitalidad siguiendo las instrucciones de Doc.

Al comienzo del juego, por otra parte, podremos seleccionar la continuación de un juego anterior dependiendo del circuito alcanzado –en las instrucciones hay más detalles–. Al llegar a otro nivel nos será facilitada una clave de paso que, permitirá en una próxima conexión, elegir en el menú la opción de CONTINUE –una clave de diez dígitos a introducir con los botones A y B.

Para terminar con las bases decir que el perder tres combates hace que Little Mac –tú– se retire del campeonato. Entiéndase con ello que se habrá de comenzar desde el princi-





TYSON'S

...ndia de boxeo en la categoría de pesos pesados. Su récord está en 36 combates ganados, y ninguno perdido, ...cido en Catskill, Nueva York. Tiene 22 años y su peso es de 98,8 Kg.

pio. Y otro punto a concretar: cada combate consta de tres asaltos de tres minutos de duración cada uno, con la posibilidad de concluir con anterioridad, siempre y cuando se produzca un Knockout técnico (TKO).

¡A POR EL TKO!

De momento tan sólo pretendemos invitarte a que juegues con este videojuego. De ahí que no deseemos profundizar con detalle en los pasos a seguir con cada uno de los contrincantes. Ahora, eso sí, te damos el primer ejemplo.

Al comienzo del primer combate tendrás que enfrentarte a Glass Joe, amateur de segunda, un combate ganado, 99 perdidos, 1 KO, nacido en París, con 55 Kg. y 38 años. Little Mac se encontrará con él en el cuadrilátero. Una buena táctica a adoptar con cualquier contrincante es moverse de derecha a izquierda. Entrénate en estos movimientos. Con Joe aprovecha para propinarle dos golpes de derecha hacia arriba y, mientras mantenga los puños bajos propínale izquierdazos –son más rápidos aunque menos efectivos–. Cuando suba la guardia golpéale en el estómago. Cada golpe bien colocado hará que suene una campanilla en concordancia con el marcador de puntos de los púgiles. Los buenos golpes harán que el marcador de vitalidad descienda hasta vaciarse –Glass Joe cae–. ¡Atención!, el árbitro empieza el conteo y... resulta ser el simpático Mario. Los golpes siguen, y a mayor destreza más puntos se incrementarán. El tiempo transcurrido se muestra en cada combate, al igual que los asaltos.

Hay que tener en cuenta algunos detalles más. En el marcador, como ya se ha mencionado, surgen unas estrellas que son el número de golpes que Mac –tú– puede efectuar con el botón de Start –golpes mortales hacia arriba–. Estas estrellas se consiguen al introducir un buen golpe al contrario –en su cabeza aparece una estrella–. Podemos acumular hasta un máximo de tres. Mac perderá éstas si es derribado. Cuando Mac es derribado puede volverse a levantar presionando intermitentemente el botón B. Otro detalle a tener en consideración consiste en el control exhaustivo de los de corazones de Mac







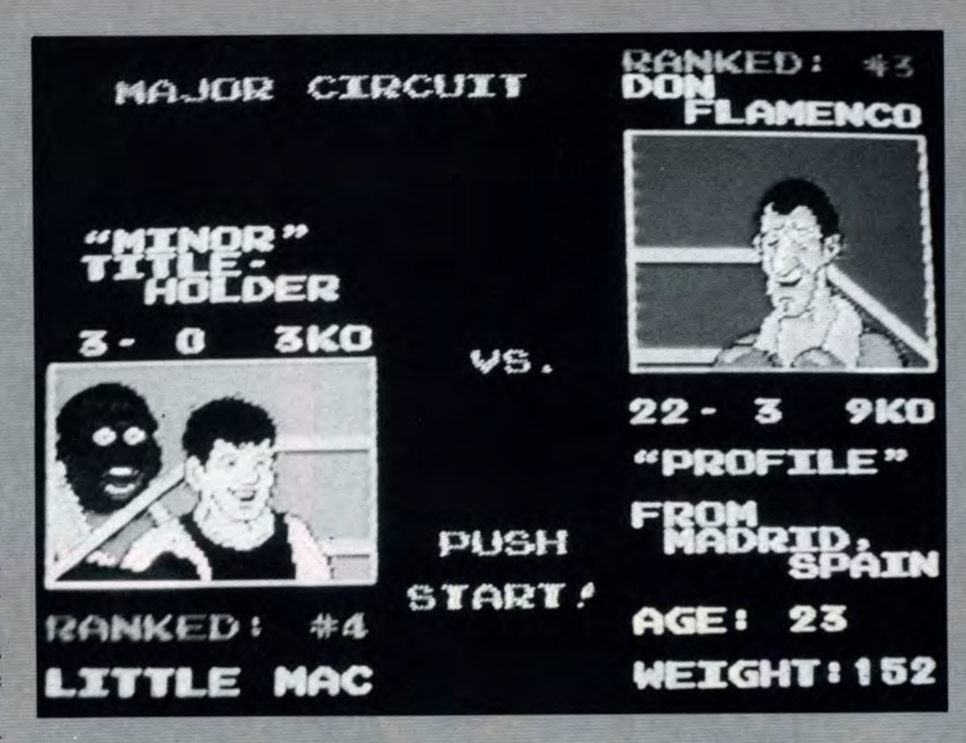
–al lado del número de estrellas–. Esta cantidad de corazones se van perdiendo cuando el contrario esquiva o éste golea –tres de una sola vez–. Al llegar a cero Mac estará muy cansado para golpear –cambia de color–, y sólo podrá esquivar a su contrario para ganar corazones de nuevo.

CONSEJOS DEL ENTRENADOR

- La mayoría de tus golpes alcanzarán al oponente si le das donde no se recobre.
- Si esquivas los puños del contrario lo confundirás, denotándolo en su rostro. Esta es tu oportunidad, pega furiosamente y rebajarás hasta el mínimo el marcador de vitalidad de tu oponente.
- Si tu oponente se levanta después de un TKO, ve con un buen golpe a buscarlo antes de que se recobre.
- Utiliza el botón de SELECT –consejos del entrenador– para recobrar energías.

CONSEJOS NUESTROS

- Estate atento a las instrucciones de Doc en los intervalos de cada round. Síguelas.
- Cuando observes que los contrincantes hacen un gesto de ataque hacia la izquierda, pon a Mac en esa misma dirección; esquivará mejor los golpes. Es entonces cuando has de aprovechar para dar golpes bajos.
- Estate pendiente de las maniobras de ataque de tus adversarios. Al ponerse al descubierto puedes utilizar la izquierda hacia arriba, dada su rapidez.



CONSEJOS DE MIKE TYSON

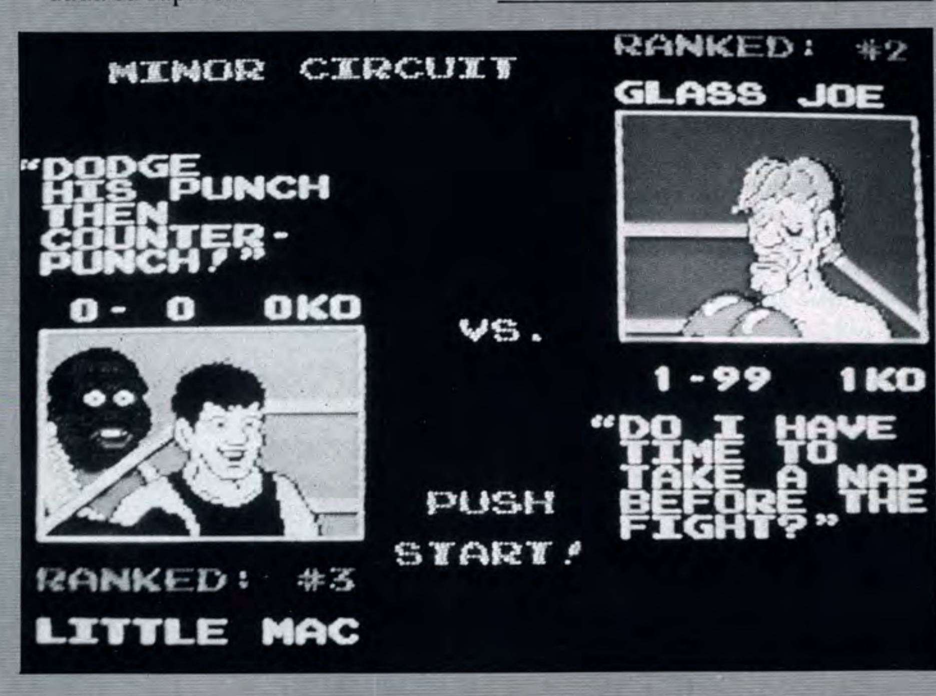
- Nunca te dejes intimidar por las apariencias de alguien.
- Nadie nace siendo el mejor. La práctica y el entrenamiento nos permiten llegar a serlo.
- Nunca te enfades, esto mermaría tu habilidad.
- En conclusión, el boxeo es 10% físico y 90% mental y emocional.
- No abandones.
- Muchos éxitos.

A MODO DE FINAL

Hay algunos aspectos de los que, en el poco tiempo de que se dispuso para la realización de este artículo, me sorprendieron bastante. Me refiero al rostro de los oponentes, tanto en los rasgos físicos de dolor como sufrimiento –fíjate en sus caras entre round y round–. Otro pormenor está en los gritos del público al caer un púgil, o cuando el público se pone enfervorecido ante la lucha en el cuadrilátero. Estos aspectos mínimos hacen de este videojuego una gozada para cualquier entendido.

Tus temerarios contrincantes te están esperando –Glass Joe, Von Kaiser, King Hippo, Bald Bull, Pistón Honda, Don Flamenco, Great Tiger, Míster Sandman, Soda Popinski, y Super Macho man, incluyendo a Mike Tyson, el campeón.

Desde estas páginas queda tan sólo nuestra invitación a que participes en el combate final contra Mike Tyson. Por el contrario y para que te adentres en el videojuego no te ofrecemos, «de momento», las claves de paso a otros niveles. Lo reservamos para una próxima ocasión.



Por Sandra Zabalza
Coordinación: Carlos Mesa



MATA HARI, O NO ES ESPIA TODO LO QUE RELUCE

Loriciels ha sido siempre una compañía caracterizada por la gran calidad que imprime a sus productos, donde podemos encontrar gráficos y música digitalizada y adicción sin límites. Con Mata-Hari se han internado en el tema de las licencias y los personajes conocidos y el cambio no ha podido ser más desafortunado. Mata-Hari es la excepción que confirma la regla.

Hoy en día parece que conseguir un juego medianamente llamativo es tan sólo una cuestión económica, es decir, tener el suficientemente necesario sentido común para comprar una licencia llamativa y basta.

Se han olvidado ya las largas noches de trabajo de los programadores, el esfuerzo por conseguir el reconocimiento ante un buen producto y el saber que al menos han podido traer un poco de magia al hogar de cualquier usuario.

Todo esto no parecía afectar a compañías como Loriciels, pero ni ellos han podido resistir la tentación de tomarse una semana de vacaciones, en lugar de una semana de repaso y revisión del juego antes de sacarlo al mercado. Mata-Hari adolece precisamente de eso, de que se ve palpablemente el poco tiempo invertido en la programación. Ja, ja, ja, mira el fanfarrón este, que se cree que sabe de qué va la cosa, pensaréis muchos de vosotros. La verdad es que después de haber visto unos cuantos cientos de juegos, uno acaba por darse cuenta de estas cosas.

Quizá el concepto del juego en sí no está mal, por tanto lo único salvable, si no fuese por su clara similitud a cierto programa aparecido hace un tiempo: Saboteur. Cuando Saboteur apareción, supuso una cierta revolución en el mercado del videojuego, dado que trataba especialmente el tema de la interacción y la jugabilidad, dando prioridad a la adicción



(lo que se agradace mucho). A partir de entonces, muchos fueron los que lo imitaron, sin llegar a ninguna ocasión a la suela del zapato de su maestro.

Realmente incomprensible es que se haga una imitación de este juego en la actualidad, cuando este concepto ha sido ya suficientemente explotado.

Evidentemente, el desarrollo del juego es bastante entretenido, aunque la lentitud de los movimientos perjudican la imagen del juego, llegando a hacerse desesperante en algunas ocasiones (quieres disparar y no puedes, quieres agacharte y vas demasiado despacio, quieres abrir una puerta y vas tan lento que viene un agente enemigo y te dispara por la espalda... una delicia, vamos).

Algo tenía que tener el juego original: cuando nuestra espía favorita es herida, aparece en la cama de un hospital privado, bajo la atenta mirada de un forzudo vigilante que tendrá que derribar para conseguir proseguir con el juego. Claro que la lentitud en la reacción de nuestro contrincante es también insoportable...

Para acabarlo de rematar, los gráficos son monocromos y las pantallas prácticamente idénticas entre sí.

Todo esto me recuerda a todas estas discográficas que editan una y otra vez la misma canción cambiando algunos acordes y el ritmo del bajo. La canción es la misma, pero añadiendo estos pequeños detalles se consigue vender a los adeptos a este tipo de música y todos contentos. La compañía se hace de oro y los usuarios están tan tranquilos sin saber que tienen el mismo disco doscientas mil veces. Se podría decir que el caso que nos ocupa se parece a lo que acabo de contar, por lo que sobran los comentarios. Si pensamos en que Saboteur está disponible en la actualidad en sello barato, la elección está clara. Siento ser tan explícito, pero es que hay veces que las compañías abusan de la gente...

En fin, si os queréis reír un rato viendo a un hombre con peluca y un extraño sombrero que se mueve como un pato (¡y encima van y dicen que es nada menos que Mata-Hari!), ya sabéis lo que tenéis que hacer.

Y no os carguéis el joystick, que no tiene la culpa el pobre.

Por Jesús Manuel Montané.

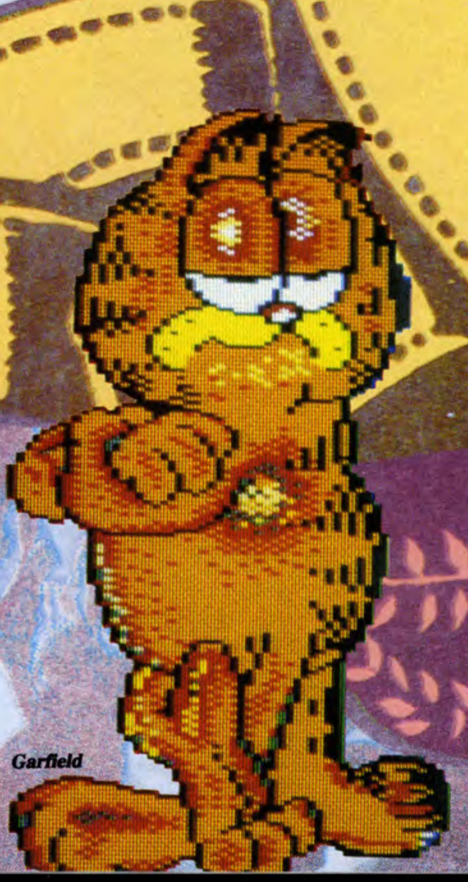
...Y LOS JUEGOS,

Flash Gordon, Indiana Jones, Batman, Supermán, Robocop, Roger Rabbit, Luke Skywalker... Todos estos nombres os son, sin ninguna duda, conocidos. Algunos gustan más que otros, algunos están más de moda que otros, pero todos forman parte de un universo mítico: el cine. Y además, la mayoría de ellos han pasado a nuestros ordenadores con mayor o menor fortuna.

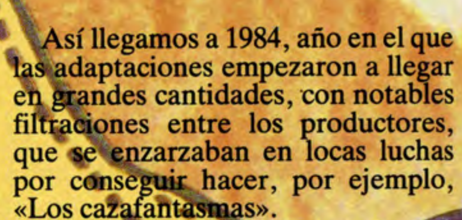
El mundo de los juegos ha sido siempre un mundo dinámico y muy, pero que muy movido. La búsqueda de la idea más original o del juego más divertido es incesante, y la competitividad frenética. Pero hace unos años, los ordenadores lo programaban unos pocos entusiastas y cada juego era una especie de milagro, la plasmación de un sueño. Fue en esa época cuando empezaron a aparecer juegos basados en películas famosas, allá por 1980, cuando lo que más ansiábamos era que llegase el último cartucho para nuestras ahora ya entrañables cónsolas ATARI. El primero de ellos que gozó de cierta popularidad fue «En busca del arca perdida» (Raiders of the lost ark, ATARI, 1980). Este programa tardó unos seis meses en ser terminado y es en la actualidad un verdadero modelo de lo que un juego basado en una película debe ser. Se siguió fielmente el transcurso de la pelea en la que Indiana Jones saltaba con el látigo en el templo, el mercado negro de El Cairo, las catacumbas donde se hallaba el arca, vamos, los momentos más brillantes del film. Nada más meter el cartucho en la ranura de nuestra consola, nos veíamos inmersos de lleno en la acción, moviendo un pequeño, aunque bien definido, personaje con sombrero y látigo que corría como un loco buscando la salida del laberinto. La música era el fiel reflejo de la conocida melodía de John Williams, y el músico, maravillado ante la plasmación computerizada de su obra, mandó un telegrama a los autores felicitándoles por su labor y animándoles a seguir.

Las cartas que llegaban a las pocas revistas especializadas que existían en aquellos tiempos, se referían a casi de forma exclusiva a «En busca del arca perdida» y a su complicadísima solución, ya que se trataba de un juego tan complicado o más que cualquiera de las actuales videoaventuras.

Este fue un serio precedente, y los altos ejecutivos, que vieron en el mundo de la informática un negocio fácil, se volcaron en la producción de nuevos programas basados en conocidos films. No fue hasta la llegada del Spectrum cuando los negocios crecieron en volumen y permitieron ganar los dólares necesarios para adquirir los derechos de la película de moda (para adquirir los derechos de «En busca del arca perdida», se pagaron algo más de 2 millones de dólares).



Garfield



Así llegamos a 1984, año en el que las adaptaciones empezaron a llegar en grandes cantidades, con notables filtraciones entre los productores, que se enzarzaban en locas luchas por conseguir hacer, por ejemplo, «Los cazafantasmas».

Activision fue la afortunada que consiguió hacerse con los derechos de la película, y la publicidad fue enorme. El éxito en las negociaciones realizadas por la compañía se debe al que fue prácticamente su creador: David Crane. David, que además se encargó de diseñar el juego, persiguió a los directivos de la Columbia hasta vencerlos por cansancio. A partir de ese momento, las cosas se dispararon y se salieron de madre: publicidad que acabó por aburrir a los futuros usuarios, innumerables notas de prensa hablando de la creación del juego, entrevistas con Crane, absolutamente de todo.

Fue un momento difícil para Activision en la medida de que la inversión realizada fue considerable y se tenía que recuperar fuese como fuese. El juego se diseñó en tan solo 15 días, pero su programación fue muy

S, CINE SON

(1.ª parte)


Robocop

compleja y conflictiva. Los problemas empezaron ya a la hora de elegir los ordenadores para los que iba a ser versionado el programa: el momento no podía ser peor, el Amstrad estaba a punto de aparecer, el Commodore iniciaba su retirada del mercado europeo, los MSX hacían su triunfal llegada, y las consolas (el medio donde siempre destacó Activision) habían desaparecido del mapa de forma casi repentina. Por tanto, se eligió Spectrum y Commodore para hacer el lanzamiento. Poco después se versionaría para prácticamente todos los sistemas conocidos y desconocidos (¿alguien recuerda la versión, ridícula, para Dragon?). Pero volvamos a los problemas en la programación: el diseño de David Crane para «Los cazafantasmas» era perfecto, muy trabajado y tremendamente ambicioso. No hay que olvidar que en aquel entonces se desconocían muchas de las técnicas que se conocen en la actualidad, por lo que se puede decir que muchas fueron inventadas específicamente para este programa. La perfección de los gráficos (impuestos por la Columbia), forzó a los programadores a erradicar del juego una serie de secuencias que aparecían en el concepto original, una sala de baile donde se producían locas persecuciones o el encuentro final en el templo de Zuul que era más o menos tres veces más complicado que el que acabó saliendo. Todo esto acabó por encolerizar a Crane que tachó de ineptos a los programadores, después de su marcha de Activision, al cabo de un año. La aparente falta de contenido del juego, acabó por ser duramente criticada por las revistas del extranjero, llegando a extremos realmente ridículos en cierta revista americana que llegó a decir que el juego estaba «hecho por manos de cerdo y cerebro de caracol» (más o menos, de lo que se dijo a Olé Toro, pero con más odio).

Todos estos factores no intervinieron para nada en que el juego acabara siendo uno de los más vendidos de la historia y reportase a Activision beneficios incalculables, tanto en imagen como en publicidad y vigencia de la marca en el mercado, que pasó a multiplicar por tres su producción anual.

A pesar de todo, el juego está prácticamente olvidado en la actualidad (como la película, por qué no decirlo).

Resultados muy distintos fueron los obtenidos por otra producción que vino precedida de mucha publicidad: «Alien, el octavo pasajero» (Alien, MIND GAMES, 1984).

La película en sí, a pesar de ser considerada una película de culto en la actualidad, no tuvo la popularidad de otros films como «Los cazafantasmas» y el tipo de público al que iba dirigido no era el más apropiado a la hora de hacer un juego (en España, sin ir más lejos, produjeron mucha controversia determinadas escenas truculentas). El juego suavizó, sin embargo, los aspectos más violentos de la película, llegando en algunos momentos a endulzarlos en exceso. Se conservó, eso sí, esa especie de atmósfera opresiva y cerrada de su inspirador, lo que convirtió al programa en una rareza cuanto menos deliciosa y atractiva.



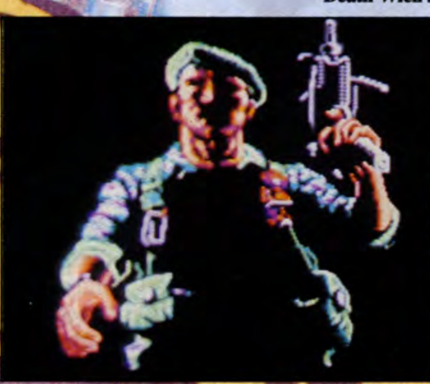
Cazafantasmas



Alien



Death Wich 3


Shogun

Operation Wolf





Gremlins

Al contrario que en el caso de Columbia, la productora de Alien, 29th. Century Fox, apoyó y colaboró en la confección del juego y algunos de los responsables del film intervinieron en ésta su prolongación. Además se incluyó por primera vez en un juego un concepto totalmente distinto a todo lo visto anteriormente: el PCS (Personality Control System). Se trata, como su nombre indica, de un sistema de control de personalidad con el que podemos dotar de características propias a todos los personajes del juego, a la vez de poder manejarlos a todos a la vez con el fin de que se ayuden entre ellos. Puede sonar muy complicado, pero en realidad se reduce a un menú de opciones. Se pueden dar instrucciones generalizadas como Comandante o dar consejos a determinados hombres como Parker. Lo que sí está francamente bien realizado es el cambio de comportamiento ante una situación límite, ya que algunos se asustarán después de encontrar los restos de un amigo devorado por el alien y no querrán seguir tus instrucciones o incluso intentarán hibernarse para no intervenir más.

El mayor problema que tuvo este juego en su momento es que se basaba en una serie de acciones prefijadas de las que no te podías apartar (más o menos como en las aventuras conversacionales), lo que reducía mucho las posibilidades de diversión. Además, este defecto lo convertía en muy fácil, ya que después de probar varias veces, podías terminar el juego sin mayores problemas. Otro aspecto negativo lo constituye el escaso tratamiento de los gráficos que eran realmente sencillos pensando en algunos de sus rivales («Ghostbusters», por ejemplo).

También fue uno de los primeros juegos con presentación de lujo, ya que en la versión inglesa se incluían fotografías de películas de terror que son el origen de «Alien» e incluso un pequeño libreto donde se contaba la historia de la película y se daban consejos al jugador, después de analizar en qué consistía el PCS.

El tema de las críticas fue mucho más relajado para este caso que en otros similares. La cosa tampoco se puede comprender con facilidad, ya que no era ni mejor ni peor que muchos, pero sí sensiblemente inferior que la mayoría.

Resumiendo, un intento de inventar un nuevo tipo de juego que se quedó en eso, en un intento.

El Cid



Otra de las grandes productoras, Ocean, se apresuró también a tener lista su conversión. El film elegido tuvo un impacto popular infinitamente superior a cualquiera de los interiormente citados y sin duda marcó una pauta que luego seguirían infinidad de películas de mucho menor presupuesto. Me refiero, evidentemente, a «Rambo» (First Blood Part II, OCEAN, 1984).

El caso de este programa fue muy diferente a todo lo que estamos acostumbrados: no hubo lucha de derechos, no hubieron presiones, no hubo nada. Sencillamente porque las cantidades que pedían los productores descalificaban a todo el mundo excepto a la omnipotente Ocean. Por consiguiente, los programadores gozaron de una cierta libertad a la hora de programar y sólo se vieron obligados a actuar con rápidez para aprovechar el éxito de la película en el momento en que ésta se estaba produciendo y alcanzaba los máximos grados de delirio (portada del Newsweek, portada del People, portada en todas partes y en publicaciones de todo tipo).

El juego en sí no tenía demasiadas complicaciones (como la película) y no era, desde luego, ningún arco gótico aunque no se le puede negar un cierto mérito.

Pero la controversia que rodeó al juego no vino precisamente por la adaptación del film que se había elegido, sino por su coincidencia en el tiempo con dos programas de similares características: Commando y Who dares wins 2.

Los productores de estos dos juegos empezaron a pleitear demandándose por plagio al segundo, aunque finalmente venció la compañía Alli-

Death Wish 3





Rambo

gata, responsable de Who dares wins, con lo que el juego no fue retirado de la circulación por Elite como en principio se pretendía.

A pesar de todo, la gente casi no conocía el programa de Alligata por lo que las comparaciones a nivel popular fueron entre «Rambo» y «Commando», llegando incluso a publicarse críticas conjuntas para intentar llegar a concluir cuál era el mejor.

A España no llegaron los programas simultáneamente por lo que la discusión no se produjo, aunque sí se habló en determinadas revistas especializadas del conflicto judicial de los dos programas y de su parecido a «Rambo».

Centrándonos en cuestiones más mundanas, tengo que decir que el juego en sí no estaba mal y tenía sus momentos, aunque fue el inicio de un pequeño bache para Ocean, dada la gran cantidad de programas que publicaba y su curva cada vez más descendente en cuanto a calidad.

Naturalmente, no se tuvieron muchos problemas a la hora de trasladar la acción del film a nuestros ordenadores, ya que se escogieron las escenas en las que la violencia predominaba, por lo que se puede adivinar la temática del juego: muerto va, muerto viene, arma que me cojo. Evidentemente no muy inspirado, pero sí francamente comercial...

Un juego muy distinto en su contenido y ejecución, pero que fue editado también en 1984, fue «Gremlins» (aunque la película se estrenó comercialmente un año antes). El hecho de su aparente retraso nos puede llevar ya a darnos cuenta de una cosa: el tiempo de preparación fue mayor que en otras ocasiones y los resultados muy superiores, con algunos toques originales y profesionales.

El diseño de David Crane para «Los Cazafantasmas» era perfecto, muy trabajado

El origen del juego es también muy distinto a los otros casos. Brian Howarth, su autor, vio la película como un espectador más y se le ocurrió que podía hacerse un buen programa de la misma. No obstante, y dado que había escrito alguna que otra novela fantástica, optó por realizar un juego conversacional.

Durante tres meses se dedicó a programarlo y a darle esos toques de humor que aparecen en el texto. Luego lo llevó a la que entonces era la «mayor» de las conversacionales: Adventure International, ya desaparecida. Estos se volcaron por completo en el proyecto y corrigieron el defecto que tenía: la ausencia de los gráficos, que fueron realizados por el departamento artístico de la compañía.

En el momento de su lanzamiento se produjo un cierto sentimiento de escepticismo sobre las posibilidades de la conversión de una película de acción en un juego conversacional, pero luego las críticas fueron increíblemente positivas y el juego llegó a ganar premios y galardones de prestigio.

Los problemas a la hora de su exportación fueron múltiples: los textos tenían que ser traducidos y en muchos casos las distribuidoras se desentendieron del programa y tan sólo en algunos casos aislados, como ERBE, se produjo la traducción.

Por este motivo, se puede decir que «Gremlins» ha sido el único programa conversacional con cierto impacto en España. Sin duda influyó el éxito de la película, pero también la expectación que se produjo entre el gran público por descubrir un nuevo género.

Warner, la productora del film, se desentendió del juego y no lo apoyó comercialmente. Ni siquiera llegó a ser publicado donde hubiera podido tener un mayor éxito: Estados Unidos.

Es lamentable constatar cómo terminó el juego y los que colaboraron en él: Brian Howarth publicó un par de juegos más que no llegaron a tener ni siquiera el privilegio de ser traducidos por lo que su impacto fue muchísimo menor (Robin of Sherwood, por ejemplo, no consiguió llegar siquiera al top 40 de la lista de ventas Gallup) y finalmente dejó el mundo de la informática para dedicarse a otras tareas mejor remuneradas. Adventure International se embarcó en unos cuantos proyectos ambiciosos relacionados con conocidas novelas y películas pero finalmente acabó por disolverse y una parte de sus creadores se pasó a U.S. GOLD. Y la película acabó por ser despreciada por los críticos al cabo de los años, e incluso se vende en grandes almacenes, lo cual no es muy corriente en películas tan recientes. Ni el director se salva de la quema, ya que después de realizar un fracaso como «Exploradores» fue rechazado por Hollywood.

Domark, una compañía relativamente nueva por aquel entonces, con tan sólo dos o tres juegos, en su haber, se lanzó a un proyecto de gran envergadura: la conversión de «Panorama para matar» (A view to a kill, DOMARK, 1985), la última película de James Bond y el cierre del ciclo protagonizado por Roger Moore.

Para empezar, Domark se quedó prácticamente sin fondos después de la compra de los derechos por cifras realmente astronómicas y su publicidad se limitó a las notas de prensa en su país de origen.

En un principio, el juego parecía realmente sugestivo: constaba de tres partes completamente independientes y un final que se cargaba aparte, gráficos de «alta definición» (hay que ver lo que algunos entienden por «alta definición») e incluso voces digitalizadas.

En la práctica, las cosas cambiaron: las tres partes daba igual que se cargasen o no ya que eran realmente soporíferas, los gráficos eran un verdadero desastre y las voces digitalizadas no eran más que una especie

de murmullo sordo e inconexo. Eso sí, la presentación era genial y reflejaba fielmente el «shortcut» típico de las películas de James Bond.

Las cosas empezaron a marchar mal para los productores del juego: los críticos se cargaron el programa sin ningún tipo de contemplaciones, muchos se aventuraron a decir que Domark iba directa a la bancarrota y el fracaso del juego en Inglaterra fue estrepitoso. Entonces empezó la mala fama de los juegos basados en películas que funcionó durante un tiempo, llegando incluso a afectar a nuestro país.

Las distintas versiones que del juego se realizaron no aprovechaban para nada las posibilidades de la máquina y la anunciada versión del mismo para MSX no llegó a aparecer, aunque la de BBC sí lo hizo (hay que ver, es que estos chicos eran unos linces).

En España, la acogida del juego fue relativamente buena y las ventas considerables. Precisamente, si por algo se salvaron los de Domarck, fue por la cesión de derechos para la exportación del juego.

En fin, tortazo merecido y una de las peores conversiones realizadas, por no decir que la peor.

«Viernes 13» (Friday the thirth, DOMARK, 1985) no mejoró las cosas para la compañía, que parecía estar metida en una espiral de errores sin fin.

El programa en cuestión era de un mal gusto casi exquisito, ya que junto al juego se comercializaba una pastilla que, una vez derretida en la boca, daba la sensación de sangre (vamos, que un poco puercos sí que eran, sí...).

Segundo tortazo, la prohibición de la venta del mismo en algunos establecimientos y peligro de desaparición de Domark, que no se recuperó hasta el lanzamiento de «Split Personalities».

MIND GAMES, visto el éxito de Alien, decidió adquirir los derechos de la que parecía iba a ser la película del año: «Recuerdos a Broad Street» (Give my regards to Broad Street, MIND GAMES, 1985). La historia intentaba narrar las peripecias de un músico por grabar un disco, con la particularidad de que acababa por convertirse en un show de Paul McCartney en compañía de sus compañeros y de incluso su esposa.

El despliegue publicitario en Inglaterra fue enorme, las entrevistas que concedió McCartney innumerables, y su estreno multitudinario, en una gala a la que asistieron miembros de la nobleza; pero el fracaso de la película al llegar a los circuitos comerciales fue estrepitoso. Los productores perdieron prácticamente todo el dinero invertido, Paul se sintió engañado por sus seguidores que por lo visto lo olvidaron por una vez y en España sólo llegó en algunos circuitos muy cerrados y en algunos casos sólo en versión original.

Hay que reconocer que la película no estaba tan mal como muchos intentaron decir (opinión personal) y que el juego corrió mejor suerte que su compañero del celuloide.

La presentación del programa era de lujo, al igual que sucedió con Alien, y se incluyó un póster de la película e incluso un detallado mapa de Londres, escenario donde transcurría la acción.

El desarrollo era muy interesante. El jugador tenía que encontrar a los siete músicos amigos de McCartney que se encontraban viajando hacia su casa a través de la extensa red de metros que recorre Londres. Muy complicado si consideramos que hay 95 estaciones de metro distintas en la ciudad y que la aparición de los personajes era aleatoria. A pesar de todo, el jugador conduce un potente y veloz coche con ordenador incorporado que le advierte de la llegada de cualquiera de los músicos a la estación unos segundos antes de la aparición de los mismos.

La tensión que acababa por experimentar el jugador era altísima y al final acababa por tomarle cariño al juego (lo cual no es nada común, y menos en mí).

La representación gráfica de los personajes es muy cuidada y cuando revisé el programa para escribir este artículo me sorprendí al ver que todavía conserva esa gracia que recordaba me había hecho estar delante del monitor durante horas. A ver si aprenden los editores de obras maestras como ésta...

Los resultados económicos del juego no fueron ni muy malos ni muy buenos, simplemente se vendió relativamente bien aunque su popularidad no llegó a mucho. En España, dado el fracaso del film, llegó con considerable retraso, aunque eso sí, conservando la presentación de lujo original.

Ah, qué tiempos aquellos...

A finales del 84, principios del 85, se produjo el estreno a nivel mundial de una película que habría de cosechar un éxito que ni sus mismos productores esperaban: «La historia interminable» (The Neverending Sto-



Panorama paa matar 007



Living Daylights 007



Broad Stret

ry, OCEAN, 1985). Una producción alemana, realizada sin un gran apoyo publicitario (que posteriormente tendría la canción de la película), con actores desconocidos y un metraje considerable no parecía ser la candidata a ser una de las películas más taquilleras del año, y sin embargo lo fue.

Unos meses después de su estreno en el Reino Unido, Ocean, desconcertada por el éxito en taquilla de la película, decidió comprar los derechos a los productores, que concedieron sin mayores dilaciones. Ocean pretendió matar varios pájaros de un tiro con la producción del juego: primero, hacer callar a los que decían que todas sus películas eran americanas, y luego iniciar un sello especializado en aventuras conversacionales que tristemente ha desaparecido ya.

Por todos estos motivos, se intentó que el resultado final fuese el de un juego muy bien realizado, con muchas posibilidades y de gran calidad. Esta tarea colosal fue encomendada a una nueva compañía dedicada a las aventuras conversacionales que empezaba a despuntar por aquel entonces: CANVAS.

Con este fin, prácticamente todos los miembros de la plantilla de la empresa se volcaron en el proyecto y su director, Ian Weatherburn, fue el máximo responsable del producto que finalmente llegó a las manos de Ocean cuatro meses después del encargo.

El juego gozó de un gran e intenso lanzamiento publicitario iniciando una nueva técnica publicitaria que a partir de entonces usaría siempre Ocean: la progresiva.

Cuando empezó a llegar a las manos de los críticos, las reacciones fueron contradictorias e incluso desconcertantes: unos dijeron que era el mejor juego conversacional jamás realizado, otros dijeron que era simplemente uno más que se aprovechaba del éxito de una película y otros se lo cargaron sin piedad.

¿Cuál es la verdad? Bueno, nunca se puede asegurar, pero vamos, ni bien ni mal. El programa constaba de tres partes que se cargaban independientemente y estaba realizado de una forma muy profesional, pero le faltaba lo que la película rebosaba: humanidad. Era excesivamente frío y calculado para que fuese considerado una obra maestra. Por lo tanto, podemos decir que se quedó a medio camino, a pesar de que en algunos momentos alcanzaba altas cotas de interés.

Nunca llegó a España oficialmente, ya que Erbe se negó a traducirlo y pasó prácticamente desapercibido. Los gráficos que ilustraban los textos del juego eran bastante mediocres, sobre todo si se han visto los diseños originales realizados por Juan Japl, y el parser bastante efectivo.

Los resultados económicos fueron más bien discretos, aunque Ocean lo volvería a intentar con «Hundchbak», que acabaría por correr la misma suerte, con lo que la serie fue cancelada de inmediato.

Mastertronic, con una ya sólida reputación en el mercado del software, decidió también adquirir una licencia bastante espectacular que a la larga tendría mucha menos repercusión de lo que es habitual: «Flash Gordon» (Flash Gordon, MASTERTRONIC, 1986).

Los directivos de la compañía se pusieron en contacto con la productora De Laurentiis, propietaria de los derechos cinematográficos del personaje, que tan sólo unos años antes había hecho una película que gozó de cierta popularidad. En un principio, la película se concibió como una gran superproducción que intentaba rememorar los tiempos de las «majors» en films como «Cleopatra». Luego las cosas fueron muy distintas. Después del encontronazo de De Laurentiis con Huracán y muchas otras más, no pudo invertir la cantidad de dinero necesario para levantar un proyecto semejante y el resultado final se resintió de ello. Aunque el reparto estaba repleto de actores conocidos (¿sabíais que el actual James Bond hacía un papelito secundario en la película?) los efectos especiales, columna vertebral de un film de estas características, se realizaron en Italia por una empresa desconocida que realmente demostró su inexperiencia.

Una vez terminada la fase de producción, la película se estrenó y su éxito en taquilla fue considerable, al fin y al cabo nunca se había llevado al personaje de Alex Raymond a la gran pantalla desde los tiempos de los seriales del cine mudo (con Buster Crabe como Flash).

Pero volvamos con Mastertronic, como antes decía se pusieron en contacto con De Laurentiis para la producción del juego, pero éste se negó en un principio a ceder los derechos.

Robin of Sherwood, por ejemplo, no consiguió llegar siquiera al top 40 Gallup

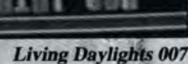

Flash Gordon



Golpe en la pequeña China






Living Daylights 007



Golpe en la pequeña China

Dada la cierta urgencia con que Mastertronic había planeado la operación, se precisó encontrar una solución. Esta solución llegó a través de los propietarios de los derechos del personaje en los cómics, la King Features Syndicate. Encantados con la idea, decidieron no poner ninguna traba e incluso ayudar con todo el material gráfico necesario.

Bien, ahora ya tenían licencia, pero, ¿y el juego? La programación se encargó a Icon designs Ltd. que había hecho algunos trabajos para la serie MAD de Mastertronic y se vieron desbordados por el proyecto, en el que invirtieron muchas horas y mucho esfuerzo.

Finalmente, el juego acabó por ser normalito, tirando a malo. Constó de tres cargas (como «Panorama para matar»), bastante bien realizadas pero de muy corta longitud y en algunos casos extremadamente fáciles.

Los gráficos, en la primera versión realizada (Commodore), siguieron fielmente los dibujos de Raymond, siendo sin duda lo mejor de un programa que decepcionó a muchos.

Por el momento, Mastertronic no ha reincidido en la adquisición de nuevas licencias, pero nunca se sabe...

Activision, por su parte, dos años después del éxito de «Los cazafantasmas» había crecido hasta convertirse en una de las empresas punteras y con una mayor estructura del mercado del software. Siguiendo una política de diversificación, creó un nuevo sello denominado «Electric Dreams» con la intención de que abarcara toda la producción europea (no olvidemos que Activision no es inglesa, como muchos creen, sino americana).

Los primeros lanzamientos de este nuevo sello, «Riddler's Den» y «I, of the Mask», tuvieron un éxito muy discreto considerando la publicidad en la que se apoyaron. Por este motivo, se decidió acrecentar la popularidad de Electric Dreams mediante la publicación bajo su marca de todas las licencias fílmicas que Activision consiguiera.

Para empezar se eligió una película de gran éxito que acabaría por descubrir para el gran público a Michael J. Fox: «Regreso al futuro» (Back to the future, ELECTRIC DREAMS, 1986).

La expectación creada alrededor del juego fue tremenda, se organizaron concursos de todo tipo y numerosas revistas inglesas publicaron amplios análisis de preproducción del juego.

Todas estas miradas hacia el programa hicieron que cuando salió a la calle se fuese muy severo con él, provocando un cierto sentimiento de aversión dadas las críticas del juego y la baja calidad del mismo.

Martin Walker y Mark Eyles, sus autores, fueron muy criticados por haber tenido en sus manos un material tan prometedor y no poder haberlo llevado a cabo de una manera digna. Unos meses después, los muchachos lo volverían a intentar con «Hijack», que pasó inadvertido entre los compradores, pero que muchos consideran en la actualidad una pequeña obra maestra.

A pesar de todo, las ventas fueron considerablemente altas y se exportó a todo el mundo, incluidos los inaccesibles Estados Unidos, y la acogida fuera de Inglaterra no fue tan fría.

Poco después, Rod Cosens, el director general de Electric Dreams, decidió volver a intentarlo de nuevo pero de forma masiva e intentando monopolizar el mercado por completo. Se adquirieron las licencias de tres películas que obtuvieron éxitos a niveles muy distintos: «Golpe en la pequeña china» (Big trouble in little China, ELECTRIC DREAMS, 1986), «Aliens» (Aliens, ELECTRIC DREAMS, 1986) y «Howard» (Howard the duck, ELECTRIC DREAMS, 1986).

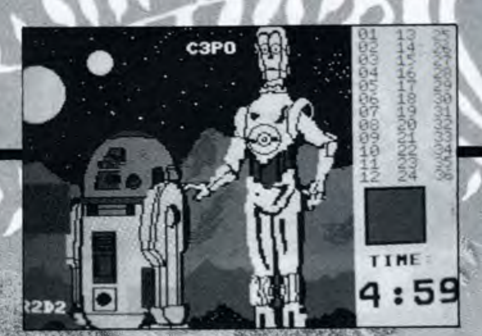
«Golpe en la pequeña China», el primero en aparecer, adaptó un film de gran éxito en los Estados Unidos pero que obtuvo resultados mínimos en Europa. Muchas esperanzas se pusieron en la película, que suponía el regreso del actor Kurt Russell, pero defraudó bastante a su productora, la Fox. Por este motivo, no dudaron en vender la licencia a Electric Dreams.

El juego tuvo que ser realizado a marchas forzadas ya que tenía que ser editado antes de que la película desapareciera de la cartelera y las tres versiones del mismo se realizaron simultáneamente sin aprovechar para nada las posibilidades de las máquinas elegidas.

Se incluyeron algunas novedades en el programa, como el manejo de

La abadía del crimen





Con Aliens, Electric Dreams consiguió los objetivos que perseguía desde el principio.

Electric Dreams volvería a las andadas ese mismo año con «Dentro del laberinto»

tres pesonajes a la vez, pero acabó por verse reducido a un nuevo programa de artes marciales con algún que otro detalle gracioso.

Con «Aliens», Electric Dreams consiguió los objetivos que perseguía desde el principio.

La película estuvo rodeada de una gran expectación al ser la continuación de la anteriormente comentada «Alien, el octavo pasajero». Los resultados obtenidos por esta segunda parte fueron muy distintos, ya que si bien en la primera se ponía énfasis en un cierto lirismo y en el terror gótico, se optó por convertir a Sigourney Weaver en una especie de Rambo, cambiando a los vietnamitas por crías de Aliens.

Los admiradores de la dirigida por Ridley Scott se sintieron sin duda defraudados ante este cambio, pero los buscadores de fuertes emociones se quedaron encantados, dado el buen ritmo de la acción y la perfección de los efectos especiales.

La Fox, también productora de esta película, no reparó en gastos a la hora de su realización y la impresión final fue la de un producto realmente profesional. Lo mismo ocurrió más o menos con el juego, que fue diseñado, como «Regreso al futuro», por Mark Eyles. Software Studios, una subsidiaria de Activision, fue la encargada de la coordinación del proyecto y se consiguió tenerlo terminado dentro del plazo fijado (algo, por cierto, nada habitual).

Los problemas entre Mark Eyles y el departamento de programación fueron parecidos a los que tuvo Crane con «Los cazafantasmas». El diseño original constaba de más de 500 pantallas distintas, que luego se vieron reducidas a unas 250 prácticamente idénticas. El sistema de control de los personajes estaba inspirado en el PCS del juego de Mind Games, pero la interacción no se trabajó, con lo que se dio más la sensación de estar jugando con autómatas que con humanos.

El volumen de ventas fue enorme, y su posterior conversión a otros sistemas, como el MSX, aumentó la difusión del programa, que ha acabado por convertirse en un verdadero clásico. Así pues se amortizaron los millones invertidos en la compra de la licencia.

Con «Howard», podríamos decir que las aguas volvieron al cauce de la mediocridad, tanto por parte de la película como por parte del juego.

George Lucas, con el agua al cuello, decidió embarcarse en la costosísima traslación del personaje de los cómics de Marvel a la gran pantalla. Al igual que con «Flash Gordon», los resultados fueron mucho menores que en anteriores producciones del mismo director y ni siquiera podía apoyarse en su guión, que era muchísimo más flojo que el de Lorenzo Semple Jr. para la producción de De Laurentiis.

Resultado: fracaso estrepitoso del film, fracaso estrepitoso del juego en todas sus versiones. Sin duda merecidos.

Electric Dreams volvería a las andadas ese mismo año con «Dentro del laberinto» (Labyrinth, LUCASFILM GAMES, 1986), que la productora creó de forma autóctona, siendo adquirido posteriormente por Activision.

El juego, una verdadera obra de arte, no tuvo mucha difusión ya que sólo se editó en versión Commodore, y no llegó a muchos países de Europa, aunque sí lo hizo a España (alguna vez tenía que pasar).

II PARTE
...continuará en el siguiente número



Por Criseida Ramírez

OUT RUN

El ritmo del verano se acerca y con ello el sol, los ligues, y los descapotables.

Estás en la playa, y el mar y sus olas empiezan a despertar en ti un deseo de emoción.

¿No estás sintiendo ya la brisa sobre tu cara?

Estamos en Hawai y se celebra una competición de carreras de coches. Tú con tu flamente bólido has decidido apuntarte a la lista de participantes.

Pero no todos serán tramos fáciles. La primera fase se sitúa en la costa, aunque más tarde te adentrarás en zonas que nunca has llegado a ver antes.

Las dos normas principales de la carrera son las siguientes:

- Si te sales de la carretera y chocas contra paneles, árboles, etc., se te permite seguir la competición, pero por supuesto pierdes tiempo. Así que no debes desperdiciar ni un minuto.
- Por otra parte se contemplan las colisiones entre automóviles.

Ten en cuenta que tranquilos ciudadanos ajenos a la carrera circulan también por la carretera. Si colisionas de frente con alguno de ellos, el vehículo al que has golpeado, saldrá disparado unos metros y tú perderás un poco de velocidad.

En este juego existen cinco etapas con cinco metas separadas.

Cada meta se encuentra al final de una pista. Hay en total 25 escenas y cinco opciones para ganar.

Al finalizar el juego se te mostrará el recorrido que has hecho mediante un mapa simulado en el que podrás ver las metas, pistas, y escenas del juego. La carrera comienza siempre, en la «playa de los cocos». Después te irás encontrando los distintos tramos: Paisajes de viñedos, el Valle de la muerte, la colina de la desolación, la autopista, Orillas de un lago...

EN MARCHA

El coche tiene dos marchas, la corte (H) y la larga (L) que podrás seleccionar apretando hacia abajo o hacia arriba respectivamente el botón de dirección. Además puedes acelerar y frenar a discreción.

En la parte superior de la pantalla se te indica la velocidad, la puntuación y el tiempo que te queda.

Pese a que los gráficos son simples, tienen un gran colorido y su resolución es buena.

Antes de terminar, decir que puedes elegir una de las tres músicas de fondo que se te ofrecen.

Este cambio de melodía hace que cada una de tus carreras sea distinta y nuevamente emocionante.

Tú y tu copiloto, podéis ser los campeones.





TRIBUNA SEGA

A partir de este número inauguramos un nuevo apartado dentro del Club SEGA. Tribuna SEGA, así se llamará esta sección, es una ventana abierta a vuestra colaboración. En ella recibiremos todos vuestros trucos, ideas, sugerencias... En fin, todo aquello relacionado con la consola SEGA y sus juegos.

Avisamos que entre aquellos que participen en este apartado se les enviarán sustanciosos regalos-sorpresa. Sólo tenéis que coger la máquina y escribirnos.

Y a modo de presentación, ahí van un par de trucos de nuestra propia cosecha.

En primer lugar un truco para HANG ON, la alucinante carrera de motociclismo. Si en lugar de acelerar a tope te mantienes a la misma velocidad que el resto de participantes no realizarás ningún adelantamiento ni serás adelantado. La carrera se convierte entonces en un paseo por la playa. Pero además lo bueno es que a esta velocidad también nos clasificaremos.

En segundo lugar, un truco para CHOPLIFTER. Si voláis a ras de suelo en la primera etapa, no seréis detectados por las defensas enemigas, con lo que podréis masacrarlas sin mayor complicación.

CLUB SEGA

¿Quieres formar parte del Club? Hacerse socio es muy fácil, como lo es el aprovecharse de las muchas posibilidades del Club. Si quieres unirte a nosotros sólo tienes que rellenar el cupón adjunto y enviárnoslo. A vuelta de correo recibirás tu carnet de socio del Club SEGA, así como pegatinas, pósters y otros muchos regalos. ¡A qué esperas!

Deseo formar parte del Club SEGA de forma totalmente gratuita
Nombre: .... Edad: ....
Dirección: .... Tel.: ....
Colegio ....
¿Tienes la cónsola SEGA? SI() NO()
¿Cuántos juegos tienes?

Envía este cupón a:
CLUB SEGA
C/ Velázquez, 10, 5.º dcha.
28001 Madrid
y recibirás tu carnet de socio junto con un magnífico regalo.

AMIGA GOLD HITS 1

Por fin llega a nuestra redacción un pack para Amiga. El pack contiene cuatro juegos que disfrutan de una calidad bastante alta.

Los cuatro juegos que configuran este pack son: el clásico Leaderboard, Jinks (un tipo de breakout), Rolling Thunder y Bionic Commando. Como veis se trata de una selección para todos los gustos. Pero vamos a tratar los juegos por separado.

LEADERBOARD

Hemos creído oportuno empezar con el clásico juego de golf Leaderboard que en su tiempo y en otros ordenadores causó furor. Este juego quizá se diferencia de los demás porque ofrece una perspectiva muy realista en todo momento. Como en todos los juegos de golf deberemos introducir una pelota en unos hoyos con el menor número de tiros posibles. El jugador que menos puntos consiga ha ganado.

Nada más empezar y tras una pequeña pantalla de presentación, podemos introducir el número de jugadores (de 1 a 4), el nombre y el grado de habilidad. Si escogemos NOVICE ni el viento ni las pendientes afectarán a nuestro modo de jugar. Si escogemos AMATEUR el viento no se tomará en cuenta. Al elegir PROFESSIONAL todas las desventajas naturales se tendrán que tener en cuenta a la hora de golpear la pelota. Después de elegir el grado de dificultad deberemos seleccionar la cantidad de hoyos que queremos jugar. Para ello apretaremos la tecla «1» (18 hoyos), «2» (36 hoyos), «3» (54 hoyos) o «4» (72 hoyos).

Dado que disponemos de 4 circuitos diferentes podemos, al elegir la opción 1, elegir entre estos cuatro. Si escogemos la opción 2, elegiremos dos de los circuitos en el orden de aparición que queramos jugarlos. Si queremos jugar (en el modo 4) cuatro veces el mismo circuito, elegiremos 1111 o 2222, etc. Estas selecciones restan monotonía al juego, ya que el jugador mismo elige dónde quiere jugar. No hay que mencionar que cada circuito es muy diferente y unos más difíciles que otros.

Los amantes del golf saben lo importante que es el elegir el club (o palo) idóneo para cada ocasión; pero como no todos sabemos jugar al golf, ACCESS Software inc. nos ha preparado una «chuleta» que puede ser el sustituto de nuestro caddie. Las abreviaciones son las siguiente:

Club (palo)	Distancia mínima	Distancia máxima
1W 1wood	152	275
3W 3wood	127	245
5W 5wood	115	234
1I 1iron	110	221
2I 2iron	101	210
3I 3iron	79	189
4I 4iron	72	181
5I 5iron	62	169
6I 6iron	53	154
7I 7iron	44	138
8I 8iron	17	115
9I 9iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
putter	1'	64'

Debemos tener mucho cuidado al seleccionar un club ya que, por ejemplo, utilizar un 1W en un bunker será penalizado, ya que no está permitido.

Para elegir la dirección del disparo utilizaremos el pequeño punto de mira situado enfrente de nosotros. Apretando el botón izquierdo del ratón lo moveremos a nuestro gusto (sólo izquierda-derecha). Para hacer el swing deberemos apretar el botón derecho y mantenerlo pulsado hasta que el marcador de fuerza llegue al punto que deseemos.

Si conseguimos llegar hasta el «green» el ordenador nos cambiará automáticamente el club que estemos usando por el putter, ya que éste es el único palo que podemos utilizar en el green. Aquí deberemos tener en cuenta la pendiente, la fuerza y la dirección.

JINKS

El siguiente juego que pasamos a comentar es Jinks. Se trata de una especie de Arkanoid que aporta unas ideas nuevas que pretenden restarle monotonía y hacer que no se convierta en «uno más del montón».

¿Qué tenemos que hacer? Esta pregunta es realmente innecesaria ya que se trata, cómo no, de romper ladrillos. Manejamos un abate por toda la pantalla y debemos destruir ladrillos y otros objetos. La pantalla se mueve en scroll lateral una vez que lleguemos al borde derecho o iz-

Leader Board



Leader Board



Jinks



quierdo dando lugar a un amplio margen de juego.

Nuestro bate tiene la forma de un triángulo y uno de los tres lados (el más largo) está situado hacia arriba. Para poder darle unos efectos especiales a la bola deberemos apretar el botón de juego. Así el bate girará 180 grados. Al botar la pelota en un plano inclinado cambiará, como es natural, de dirección.

Con esta ayuda deberemos destrozar todos los ladrillos, botes de Coca-Colas, cerdos, caras y otros objetos que al tocarlos nos darán puntos extra. Pero no todos los objetos pueden ser aniquilados. Algunos se mueven de forma continua y repetitiva por algunas zonas de la pantalla y deberemos procurar no chocar contra ellos. Si colisionamos, nuestro bate se volverá más pequeño y si colisionamos de nuevo, perderemos una de las dos vidas que tenemos. Para poder volver al estado normal deberemos tocar con la pelota una cruz roja. Aparte del peligro que constituyen los objetos móviles, deberemos tener cuidado con el suelo. La pared inferior está formada en algunos trozos por pequeños ladrillos que, después de ser tocados varias veces, desaparecerán. Si nuestra pelota sale por esta apertura perderemos una vida.

Una vez cansados de la pantalla inicial (lo que ocurre muy rápidamente) podremos pasar de fase si introducimos nuestra bola en un campo con unas bolas rotantes (en la primera pantalla está a la derecha del todo). Una vez introducida pasaremos a un nivel BONUS en el que, con habilidad, deberemos elegir la siguiente pantalla, introduciendo la bola en el campo del número equivalente.

Si volvemos a la primera fase, ya sea por error o porque nos hemos cansado también de las otras pantallas, el grado de dificultad no será el mismo que al principio. Cada vez que pasemos de una fase a otra aparecerán más objetos enemigos con lo que el juego aumentará en dificultad. Al principio del juego podemos cambiar también la fuerza de gravedad, así como la velocidad de la pelota y bate.

Por último, tenemos que mencionar que los gráficos están muy bien pero que el juego en sí no es muy bueno, ya que a la larga resulta monótono. Los programadores debieron pensar que la idea del clásico breakout y el insuficiente aporte personal de ideas marcaría un hito en lo que se refiere a hacer un juego nuevo. Lo que más frustra es que el juego necesita dos diskettes...

ROLLING THUNDER

Pero pasemos de lo triste a lo más emocionante. Nos encontramos en Nueva York en los años 1960. Los medios de comunicación divulgan la noticia que el malvado Maboo, un científico loco escapado del manicomio, quiere conquistar la Tierra. Para ello ha reunido un ejército de sádicos y malvados encapuchados, así como domadores de panteras y otros personajes de todas clases. El gobierno americano decidió frenar esta acción y para ello envió al agente femenino Leila (Laia para los amigos) del cuerpo especial WCPO (World Crime Police Organisation). Pero la agente fue capturada y ahora sólo queda una persona del subcuerpo ROLLING THUNDER. Su nombre en código es: ALBATROSS.

Como en todos los juegos de esta clase, encarnas el papel de Albatross. Tu misión es internarte en la fuerza Geldra del malvado Maboo y rescatar a la agente Leila. Para ello tienes que concluir 10 niveles distintos en los cuales la dificultad va aumentando progresivamente. Puedes entrar por puertas para esconderte de los guardias o para robar munición. También puedes disparar y matar a tus enemigos a sangre fría, siempre y cuando te quede munición. A lo largo de juego van apareciendo diferentes personajes. Estos guardas pueden dispararte, aunque en los primeros niveles no lo suelen hacer. Algunos intentarán cortarte el paso tirando unas bombas y otros te atacarán repartiendo puñetazos. También aparecen (después del tercer nivel) panteras y hombres electrocutantes. Más adelante unos magos que envían una especie de láser te harán la vida imposible. Debes no obstante tener en cuenta que algunos llevan una especie de chaleco antibalas, con lo cual necesitan varios balazos para que descansen en paz. No podemos olvidar mencionar que no solamente lucharás contra los guardias sino que el tiempo tampoco estará a tu favor. Si el contador llega a cero, perderás una de tus cinco vidas.

La pantalla está dividida en dos pisos y puedes acceder al piso de arriba apretando el botón y moviendo simultáneamente el joystick hacia arriba. Para bajar deberás repetir esta acción. Además de disparar (apretar el botón de fuego) puedes agacharte (joystick hacia abajo) o saltar (joystick hacia arriba o diagonal).

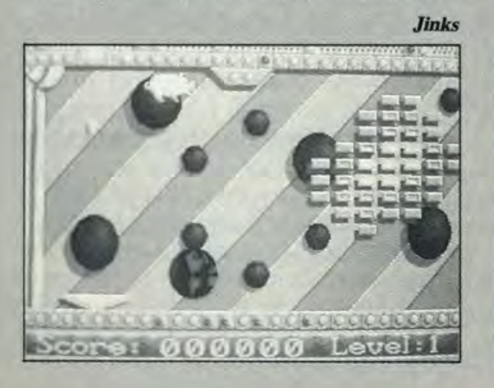
Cabe destacar que el grafismo es bueno y mejora según vayamos avanzando. La pantalla se mueve en scroll lateral bien programado pero no perfecto. Aunque podemos avanzar, no podremos retroceder para volver a entrar en un almacén de armas, etc. La música no destaca y resulta a la larga algo repetitiva y molesta. Los sonidos son normales y debemos destacar una risa digitalizada del principio que representa al malvado Maboo.

Por último algunos trucos:

- si se os acaban las balas no desesperéis, ya que podréis seguir disparando si pulsáis varias veces el botón de fuego.
- es aconsejable ir disparando tres o cuatro veces seguidas (sobre todo en los niveles superiores) para acabar con los encapuchados rápidamente.
- también es preciso disparar alternativamente agachado y derecho.

ROLLING THUNDER es un buen y entretenido juego al que siempre recurro para descargar mi agresividad, ya que el juego incita a matar. Rolling Thunder tiene también un toque de lógica a la que, en algunas ocasiones deberemos recu-

Jinks



Rolling Thunder

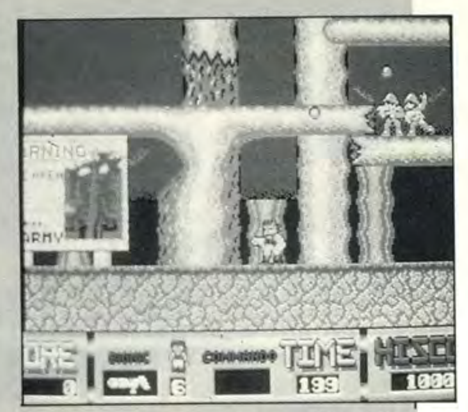


Rolling Thunder

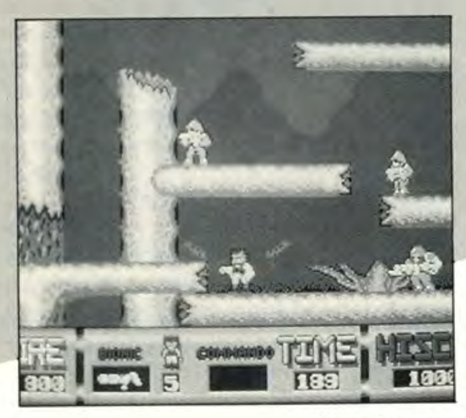




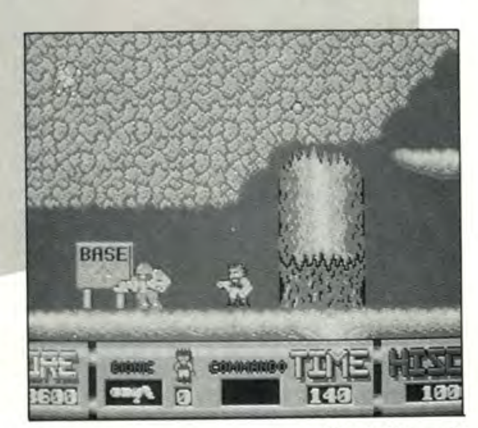
Bionic Comando



Bionic Comando



Bionic Comando



Bionic Comando

rrir para pasar de fase o para salvar un problema.

BIONIC COMMANDO

Nos encontramos ahora en otra era. El planeta Tierra ha sido completamente arrasado por unos extraterrestres que hace ahora ya diez años están gobernando nuestro planeta. Pero la resistencia trabaja duro con el fin de poder reestablecer el orden y la calma, destruyendo a estos alienígenas. Para este propósito ingenieros y científicos de todo el planeta han inventado un nuevo arma de combate: el brazo biónico. Con este brazo, que se puede extener unos 10-12 metros, los soldados del denominado BIONIC COMANDO tienen en su haber una gran ventaja. Pueden pasar de plataforma a plataforma lanzándose al estilo tarzán, pueden hacer tropezar a sus enemigos o simplemente intentar coger las provisiones y ayudas que manda la resistencia en paracaídas. Además estos soldados están equipados, con una especie de fusil o ametralladora para poder quitarse de encima los múltiples aliens que pululan por la pantalla.

En total tendremos que superar 5 diferentes niveles que representan cinco diferentes escenarios. Estos escenarios son:

NIVEL 1

El bosque de la muerte

Bajo este prometedor título se esconde un gran bosque lleno de peligros naturales (mariposas, abejas, etc.) y aliens, que nos atacarán para quitarnos una de las pocas vidas que tenemos. Recordamos el grito de tarzán, extendemos nuestro brazo (a lo inspector Gadget) y nos lanzamos de árbol en árbol para luchar por nuestra justa causa.

Sabes que el bosque es el único camino para acceder a la base enemiga, pero los aliens también lo saben... Así pues los soldados «normales» te atacarán sin cesar. Deberás esquivarlos o matarlos sin piedad alguna. Ten sobre todo mucho cuidado con los soldados más grandes, que parcen estar dormidos, ya que si te acercas a ellos se abalanzarán sobre ti con balloneta en mano para destrozarte. Estos últimos tienen en su haber también una especie de cerda que se parece, en sus características, a tu brazo biónico.

NIVEL 2

El castillo

Una vez superado el primer nivel deberemos destrozar la fuerza enemiga que se esconde bajo las paredes de este castillo.

Al principio no parece difícil, pero a medida que vamos avanzando, este nivel ya se convierte en una pesadilla. Al final, y antes del tercer nivel, deberemos luchar contra soldados kamikaces u otros que lanzarán objetos para acabar con nosotros.

NIVEL 3

Infiltración

En esta fase deberemos acceder a la base subterránea situada debajo del castillo. No es fácil llegar hasta allí, ya que numerosos enemigos con nuevas características nos impedirán el paso. De estos enemigos debemos destacar los robots, ya que una vez aniquilados éstos, lanzarán la cápsula donde se haya el piloto, para que éste pueda seguir luchando. Aparte de esto, animales raros nos atacarán.

NIVEL 4

La plataforma de control

Si hemos conseguido llegar hasta aquí (lo que es muy difícil pero no imposible) deberemos encontrar un misil que los aliens quieren lanzar para destrozar la tierra. Para ello deberemos entrar por puertas que, a primera vista, parecen insuperables, pero que, al destrozar el mecanismo de seguridad, no representan ningún problema. Deberemos luchar hasta llegar al punto más alto de la plataforma, aniquilar a todos los soldados y a los helicópteros que, no sé cómo, han llegado hasta aquí.

NIVEL 5

El silo

¡Por fin llegamos al último nivel! Este presenta similares características que los anteriores, pero resulta ser más difícil todavía. Nuestra misión es destruir el ordenador que intentará lanzar el misil. Para ello nos enfrentaremos otra vez a los mismos enemigos de siempre, no apareciendo ninguno nuevo...

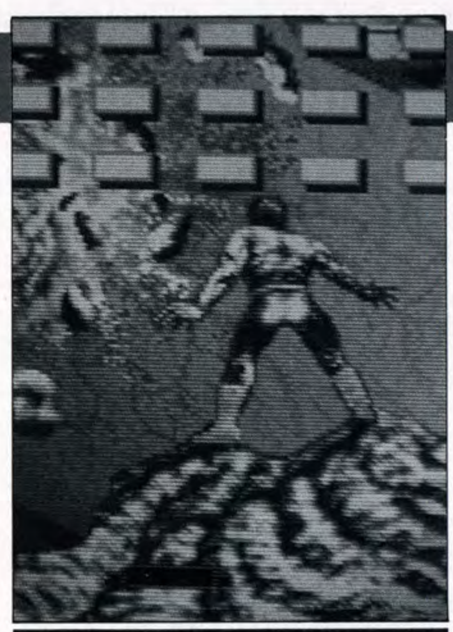
Los gráficos de Bionic Commando están bien, aunque lo que personalmente me desagrada es el intento frustrado de scroll (o algo parecido) que han intentado programr los autores. Aparte de esto y de la idea (que no es muy original) se trata de un entretenido juego en el que hay que destacar la música. Dado su creciente y ya de comienzo difícil grado de dificultad, se trata de un juego en el que la motivación juega un papel importante.



MAS POKES QUE NADIE

PSYCHO PIG FIX

```
1 REM ---------------
2 REM PSYCHO PIG FIX
3 REM ---------------
7 REM BY B-SECCION64
9 REM COMMODORE 64
10 FOR T=0 TO 48:READ
A:POKE16399+T , A:S=S+A:N EXT
T
20 IF S<>5808 THEN
PRINT"ERROR EN LOS DATAS":
STOP
30 PRINTCHR$ (147):
POKES53280,0 : POKE53281, 0
35 PRINT "CARGADOR DE PSYCHO
PIG FIX"
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)?";
A$: IF A$<>"N" THEN 60
50 POKE16415,76: POKE16416,56:
POKE16417,2
60 INPUT"SOLO JUEGAS A LA FASE
DE BONUS (S/N)?"; B$:IF B$<>"N"
THEN 100
70 POKE16442,173
100 FOR T=0 TO 35:POKE543+T,
PEEK (16415+T) NEX T T
110 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA ESPACIO":
WAIT 197,60
120 POKE816, 15:POKE817, 64:
LOAD
400 DATA32, 165, 244, 169, 39, 141,
208, 8, 169, 58, 14, 1, 209, 8, 76, 16,
8, 169
410 DATA169, 141, 217, 40, 169, 3,
141, 218, 40, 169, 1, 41, 141, 219, 40,
169, 101, 141
420 DATA220, 40, 169, 7, 141, 221,
40, 169, 240, 141 1, 49, 40, 76, 28, 8,
```



COMMODORE 64



NARC



Este Narc es un juego totalmente distinto al anterior. El argumento, bastente común. Nuestra misión es destruir el sindicato del crimen K.R.A.K. y proteger a los inocentes. Todo el juego se desarrolla en ambientes típicos como ghettos, estaciones de metro, puentes. etc. En las distintas pantallas seremos atacados por punkies, drogadictos que nos lanzarán jeringuillas, asesinos y demás basura que podamos encontrar por la ciudad. A pesar de no tratarse de un juego «nuevo» tiene bastantes alicientes que lo convierten en adictivo. Como hemos dicho, la resolución gráfica es bastante impresionante y los efectos durante el juego brillantes. Resulta casi escalofriante ver cómo saltan en pedazos los enemigos cuando los atacamos con misiles o lanzallamas. Igualmente están bien realizadas escenas como la de un hombre siendo devorado por perros o las explosiones. El juego se desarrolla con scroll horizontal.

Otro ingrediente que lo hace atrayente es la inclusión de dos jugadores. Esta es una estratagema que viene utilizando casi todos los fabricantes últimamente de manera que se garantiza que si el juego no resulta interesante por sí soli, sí lo resulta al menos cuando juegues con otro compañero.

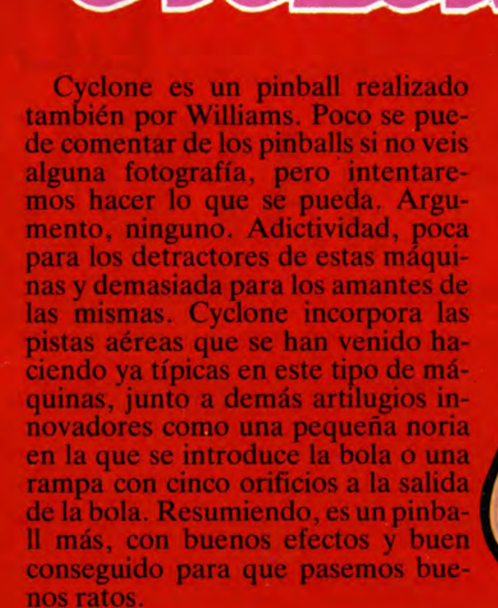
Poco más poderoso reseñar este juego que no podáis ver en las fotografías. Eso sí, comentar que también le acompaña un sonido muy interesante y bien relizado.

Para terminar. Este juego aparece casi como una alternativa a otras máquinas que ahora pueden estar ocupando un puesto importante en el mercado. Además surge con un mensaje moralizante como queda reflejado en el mueble del mismo donde podemos leer «SAY NO TO DURGS» (Di no a las drogas). El juego se encuentra realizado sobre el procesador gráfico 34010 de Texas Instruments, junto a circuitos de diseño propio de Williams que garantiza la protección contra copia. En definitiva, se trata de un juego muy recomendable.









CYCLONE

Cyclone es un pinball realizado también por Williams. Poco se puede comentar de los pinballs si no veis alguna fotografía, pero intentaremos hacer lo que se pueda. Argumento, ninguno. Adictividad, poca para los detractores de estas máquinas y demasiada para los amantes de las mismas. Cyclone incorpora las pistas aéreas que se han venido haciendo ya típicas en este tipo de máquinas, junto a demás artilugios innovadores como una pequeña noria en la que se introduce la bola o una rampa con cinco orificios a la salida de la bola. Resumiendo, es un pinball más, con buenos efectos y buen conseguido para que pasemos buenos ratos.



SUPERMAN

Como comentamos en la introducción, Taito parece no encontrar su sitio justo en el mercado. Entre máquinas que causan sensación aparecen máquinas que verdaderamente dan pena y parecen realizadas hace varios años. Una de ellas es Superman. Comenzando con el argumento. Superman no es el héroe actual de todos los chicos, es decir que se trata de un tema pasado de moda que podría haber resultado atrayente hace algunos años pero que queda totalmente desfasado. Hoy en día se llevan los héroes despiadados que consiguen el bien a través del mal, por decirlo de alguna manera, como Rambo o el protagonista de Depredador (lo siento pero no recuerdo cómo se escribe su nombre). El desarrollo del juego también es aburrido. Durante el transcurso de la partida nos aparecen «superenemigos» con distintos poderes que intentarán atraparnos. Para evitarlo tendremos que utilizar nuestros superpoderes, como rayos X, superfuerza, superaliento, etc... Una máquina aburrida sólo recomendada para nostálgicos de los superhéroes.

ASUKA AND ASUKA

De nuevo tenemos que decir que Taito ha realizado un mal juego, o mejor dicho, un juego horrible. Asuka and Asuka se trata de un juego de marcianos tipo Terra Cresta con scroll vertical en el que tendremos que destruir oleadas de naves enemigas que se mueven a gran velocidad. Pero si aún fuese como Terra Cresta o de la misma calidad sería agradable jugar, pero Asuka and Asuka es algo realmente horrible. Además la dificultad extrema que tiene el juego resulta totalmente defavorable, por lo que nuestra recomendación es que no os gastéis muchas monedas en este juego.

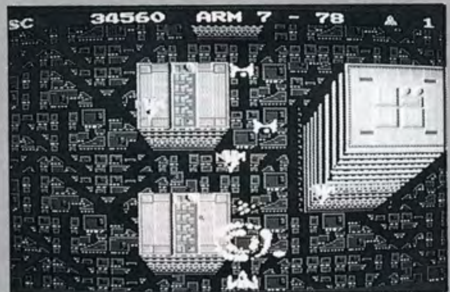
...A veces cuando uno ve estas cosas piensa si el juego no ha surgido como una combinación aleatoria de bytes en un disto duro o una memoria Rom defectuosa..

BREVES

Tuvimos ocasión de probar una máquina comentada hace algunos números, Hot Rod. Resulta un juego bastante agradable que aparece sin demasiads pretensiones. Sobre todo es muy divertido cuando juegan varios simultáneamente. Pocos trucos se pueden decir en este tipo de máquinas de coches. El típico es soltar el acelerador en las curvas, casi con toda seguridad no nos saldremos. Cuidado con ir el primero, porque a veces no sabemos lo que nos va a aparecer. Si no conocemos la pantalla, la mejor estrategia es dejar que otro coche nos adelante.

Hemos probado Dragon Ninja. Un juego realmente fantástico y adictivo. Dos trucos. En la primera fase, cuando lleguemos al último enemigo nos hemos de mantener alejado de él y golpearle cuando tome aliento para soltarnos la llamarada. Si hacemos esto cada vez que intente «quemarnos» acabaremos con él rápidamente. En la segunda fase nos hemos de quedar sobre el camión cuando acabe el scroll y aparezca el enemigo. Dejamos apretado el botón de fuego durante unos instantes y se nos incendiará el brazo. Cuando el ninja nos asalte para goleparnos soltamos el botón y caerá al suelo. Repetimos esto varias veces. Resulta un poco complicado y no sale a la primera, pero con la práctica funciona.

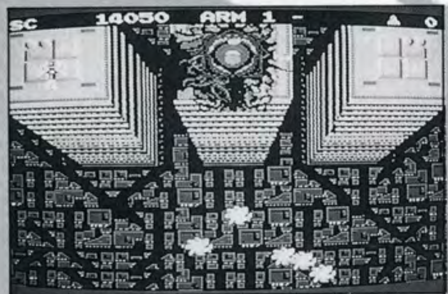
Juan Carlos Sánchez



Aleste



Aleste



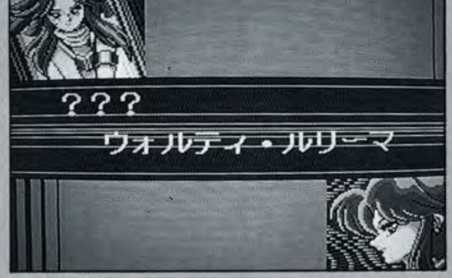
Aleste



Sa-zi-ri



Sa-zi-ri



Sa-zi-ri

DIRECTO DESDE EL JAPON

El mercado japonés se encuentra atiborrado de auténticas «maravillas» para MSX, la mayoría de las cuales resultan desconocidas para los usuarios españoles, ya que no se comercializan en nuestro país, y lo seguirán siendo hasta que algún importador se decida a traerlas. Mientras aguardamos ansiosos que eso ocurra (pondremos un cirio a San Benito), aquí os presentamos algunas de ellas para recrearos un poco la vista.

ALESTE: LA CONSAGRACION DE LA SAGA ZANAC

Los «masacras» históricos del MSX no sólo se llaman NEMESIS y llevan el sello de KONAMI. Así lo ha demostrado COMPILE, otra no menos prestigiosa firma nipona, creadora de la saga ZANAC, cuyo éxito casi ha igualado la anterior, como demuestra este ALESTE.

El programa continúa en la línea de sus predecesores, y en él pilotaremos un supercaza interestelar con el que, avanzando en «scroll» vertical perfecto, recorreremos ocho planetas llenos de acción desenfrenada y diversión sin límites, con muchos, muchos enemigos por destruir (hasta 20 tipos diferentes) que no dudarán en fusilarnos al menor descuido. Además, cada cierto tiempo, tendremos que vérnoslas con un espectacular monstruo-base terrestre que no cesará de lanzarnos balas, sierras y lo que pille por medio; todo ello sobre un impresionante fondo de lo más variado: ciudades de gigantescos rascacielos invadidos por plantas carnívoras, bosques de caudalosos ríos y exhuberante vegetación, masas nubosas con una increíble sensación de profundidad y estructuras metálicas multicolor; y todo, absolutamente todo, realizado con unos gráficos que quitan el hipo y un sonido excepcional compuesto por múltiples melodías, todas ellas inéditas (ninguna de ellas fue utilizada en algún programa anterior).

Para redondear tan singular faena el juego incorpora una demo no menos espectacular, en la que se narra, paso a paso, y mediante unos estupendos dibujos, el argumento. Y es que, cuando uno cree que lo ha visto todo...

SA.ZI.RI: UNA PESADILLA HECHA REALIDAD

En muchos videojuegos estamos acostumbrados a guiar imponentes superguerreros de exhuberante musculatura. Otras, naves siderales dotadas de treinta y cuatro cañones-láser y veinticinco cabezas nucleares. Sin embargo, en esta ocasión, los programadores de TELENET (la misma casa de ANDOROGYNUS y FANTASM SOLDIER), han creado una aventura distinta, en la que el protagonista, un niño, se ve envuelto

en un sueño, un sueño fantástico que le llevará por variados y extraños caminos, con no menos sorprendentes enemigos, en busca de una salida que sólo logrará si completa las piezas del cohete que lo llevará de nuevo a la realidad.

La acción transcurre en «scroll» horizontal. Para luchar, nuestro héroe puede saltar pulsando S, disparar con Z o acceder a un menú con A. El disparo puede aumentar de potencia si lo dejamos pulsado, y controlar su dirección con los cursores; con el menú podemos:

- Pausar el juego.
- Cambiar energía por tiempo.
- Luchar cuerpo a cuerpo con el enemigo (no todos se dejan).
- Recargar la energía.

Durante el camino iremos recogiendo diversos objetos, cuya cantidad se reflejará en un marcador. Pero habrá uno que no se reflejará. En cuanto lo tengamos, podemos pulsar la tecla del interrogante, y hablaremos con el habitante del nivel, que nos devolverá a él después de una breve charla. Ahora podemos volver a pulsar la misma tecla y nos las veremos con el monstruo del nivel, superado el cual obtendremos un módulo del cohete; todo ello con tiempo y energía limitados.

Los gráficos son muy variados tanto en diseño como en colorido, y de una calidad general alta. Algo parecido ocurre con el sonido, del que destaca la música de presentación (para escuchar con cascos) y el rock'n roll de fondo a ritmo de juego, sin despreciar todas las demás, igualmente exquisitas.

En resumen, un programa que viene a confirmar el creciente prestigio de TELENET como productora de software nipona.

FEEDBACK: UN ROBOT EN APUROS

Dentro del más puro estilo VAXOL y de la mano de TECNO SOFT, nos llega este FEEDBACK, un programa que, sin duda, «alucinaría» a los amantes del género.

El juego lo protagoniza un joven muchacho nipón cuya ciudad fue un día atacada por extraterrestres. Ahora, enfundado en un superrobot (el muñeco no es para menos), deberá enfrentarse a todos los alienígenas hasta vérselas frente a frente con la gigantesca base espacial de la que provienen.

El programa consta de seis niveles en los que guiaremos a nuestro protagonista en un «scroll» de fondo perfecto por toda la pantalla, esquivando y destruyendo cuantos enemigos nos sea posible, hasta vérnoslas, al final de cada nivel, con un enemigo gigante, a citar:

– Nivel 1: DYNA SAUR: Un gigante dinosaurio-robot al que dispararemos en la cabeza.

– Nivel 2: MAGIC MASTER: Un vejete con muchos humos; tras dispararle en la cabeza, ésta se divide en una infinidad.

– Nivel 3: TANAKA PUNCH-OUT: Un cíclope de piedra con unos brazos de legua y media y una obertura negra en el pecho donde hay que disparar.

– Nivel 4: SUPERPLANE: De las nubes desciende un gigantesco avión. La cabina es su punto débil.

– Nivel 5: CANNONADE SHIP: Enorme acorazado con altísima cadencia de fuego y muchos aviones de reserva. La torreta del radar es nuestro objetivo.

– SPACE WEAPON: La gran fortaleza. Destruye todos sus ojos y luego ensárzate con el punto blanco del gran globo azul.

Para deshacernos de todo esto contamos con un cañón de protones y un número determinado de misiles teledirigidos. También, al eliminar ciertos grupos de enemigos, aparecerá una P, que de ser recogida nos aumentará o disminuirá la velocidad (azul), proporcionará 20 misiles (rojo) o repondrá 3 rayas de energía (amarillo).

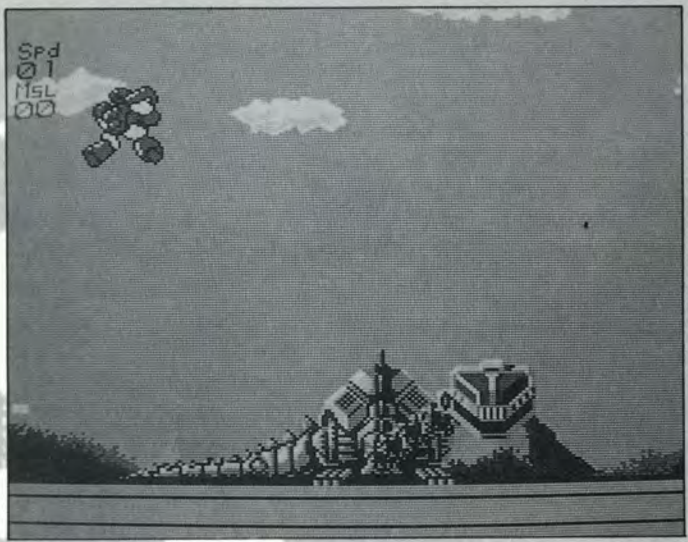
Los gráficos son realmente soberbios y muy bien diseñados, destacando el efecto del fondo que aumenta conforme avanzamos; el sonido no es espectacular, pero está a la altura del programa.

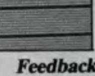
En definitiva, un programa lleno de acción, reflejos y diversión asegurada.



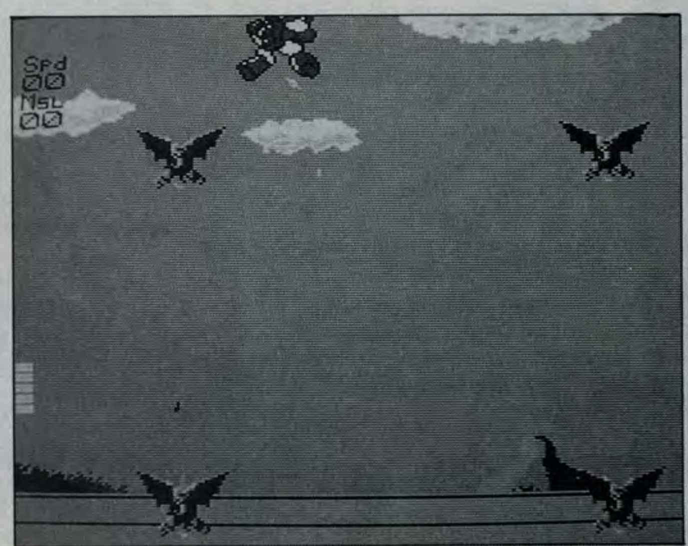
Feedback







Feedback



Feedback

GANDHARA: EL ENCANTO DE LA FANTASIA MAS REAL

Dentro de los programas denominados de «Role-action», y producido por COMPILE, nos llega este GANDHARA, una auténtica maravilla de la programación que promete largos ratos de aventuras llenas de sorpresas y diversión para todos los que se pongan ante él.

Como en todo juego de este tipo, nosotros guiamos un guerrero cuyo mejor amigo ha sido asesinado por el malvado de turno, y ahora, enfundado en su armadura, espada en mano, jura vengarse por su honor.

El recorrido completo consta de cinco mundos, poblados por las bestias más inverosímiles. En cada uno varían tanto los gráficos, como la música y los habitantes. Nosotros aparecemos en el primero. De él podemos acceder al segundo y cuarto. Del segundo vamos al tercero y del cuarto, al quinto.

En pantalla aparece el juego enmarcado y en él vemos un muñeco

Sa-zi-ri



bastante grande (nuestro protagonista), junto a monstruos de igual tamaño en una cierta sensación de profundidad. Abajo se muestra el poder de la armadura, espada y anillo, el mundo en que estamos y los indicadores de: nivel de fuerza (LEVEL), dinero (BEADS), comida (FOODS), experiencia (EXP), vida (H.P.) y poder del anillo (M.P.). La comida no es imprescindible, pero su falta hace más lentos los movimientos.

La idea del juego es ir matando monstruos que nos proporcionarán EXP y una reserva extra. Al llegar a un límite prefijado de ésta, aumentaremos nuestro nivel de fuerzas en una unidad. Para matar los monstruos disponemos de nuestra espada (SPACE) y de un anillo (SHIFT), que despide rayos en ocho direcciones y es el equivalente de tantos golpes de espada como poder refleje su casillero. Al usarlo gastaremos M.P., por lo que, de no tener, nos imposibilitará su uso. También podemos usar CTRL (el guerrero se agacha), para recargar energía en el árbol de la vida, o informarnos en otros lugares más adelante.

Sin embargo, por encima de todo esto, tenemos una misión a realizar, que aquí no vamos a desvelar puesto que nos llevaría hojas y hojas, tan sólo os daremos algunos detalles.

En cada mundo encontraremos diversos agujeros en los que se esconden comerciantes que nos venderán las ayudas necesarias para continuar y, además, en uno muy concreto, accederemos a un submundo laberíntico. Lo primero e imprescindible es alcanzar el LEVEL 6, para, al menos, poder defendernos con dignidad (tengamos un poco de paciencia). Luego, llenos de H.P. y M.P. hasta la coronilla, nos dirigimos al submundo; encontraremos varias cámaras, unas abiertas y otras no. Las cerradas se abren con llaves que obtendremos en las abiertas. Al final, si hemos buscado bien, toparemos de narices con un supermonstruo, el soberano del lugar, específico y distinto en cada mundo. Lo aniquilamos, con lo que obtendremos la lámpara mística. Con ella en nuestro poder nos dirigimos al altar (hay uno en cada mundo) y, arrodillados delante de él, deshechizaremos el mundo. Ahora los monstruos desaparecerán, quedando el mundo desierto. El mundo 1 es una excepción, ya que aparecerán sus antiguos pobladores, inofensivos. En este extremoo, tenemos que dirigirnos al vendedor de libros, que nos dará el libro rojo, y luego al vendedor de diamantes, de los que conviene aprovisionarse bien. Es el momento de buscar una gruta tapada por una roca, en la que descansa su vigilante. Si no la abre, debemos buscar entre todos los habitantes uno que nos entregará un escudo con nuestra insignia, sin la cual es inútil dirigirse a los demás mundos pues no podremos usar la espada. Ahora podemos volver a la roca, que por fin será retirada, y accederemos al Dios del mundo, que nos proclamará como «deshechizadores» del mismo. A continuación nos dirigimos al templo del Dios de la guerra (que sostiene una espada y un casco en sus manos), y se nos dotará con una nueva espada y armadura, más potentes, para poder enfrentarnos a los monstruos del mundo 2 en igualdad de condiciones. Este proceso se ha de repetir con todos los mundos pero hacedlo en orden numérico, ya que si no seremos un vulgar aperitivo para un monstruo de un mundo no correlativo. ●

Por Manuel Martínez

BATMAN THE CAPED CRUSADER

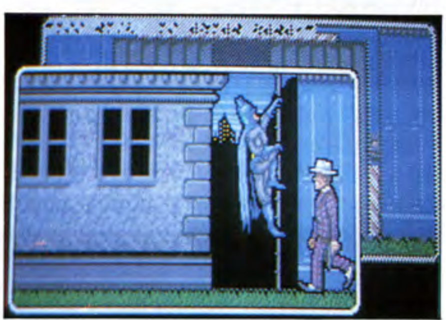
UNA PARTIDA CONTRA EL JOKER

Es de noche. Los oscuros callejones de la ciudad excitan la más pobre de las imaginaciones. El asfalto, aún mojado después de la furiosa tormenta, refleja las luces de los neones. Sombrías figuras se recortan en los muros... Un salto, un golpe, un grito, ha llegado Batman, el caballero de la noche.

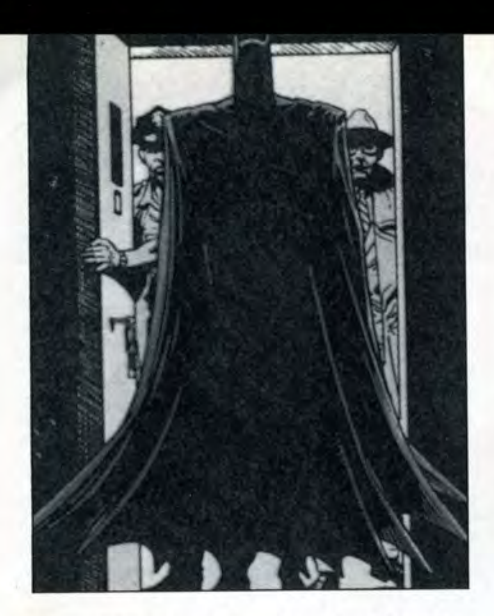
Toda esta atmósfera se hace patente en el juego que nos ocupa. Los ecos de los cómics o de la serie de televisión de Batman resuenan durante todo el juego, haciendo que el conocedor del género se sienta inmerso en él de inmediato. Fabulosa la presentación, los gráficos, el movimiento, todo está puesto en función de hacer vibrar al jugador y hacerle creer que está realmente dentro del ambiente de Batman. Eso, precisamente eso, es algo que no se daba mucho en los tiempos que corren, ya que se notan los meses de trabajo y de preparación invertidos en el juego.

No, no os penséis que estoy hablando del juego que apareció hará ahora unos dos años, no, nada más lejos de mi intención. Aunque no fue malo en su momento, sí es infinitamente inferior al que nos ocupa. Nada de gráficos tridimensionales, ni de musiquillas insulsas: alta definición y música digitalizada. Además, consta de dos partes totalmente diferenciadas. Pero no os creáis que tenéis que terminar la primera para acceder a la segunda, nada de eso: se cargan de forma absolutamente independiente y constituyen dos juegos distintos entre sí. En el primero nos tendremos que enfrentar al enloquecido pingüino (uno de los más conocidos enemigos de Batman) y en el segundo al bromista Joker (menos habitual pero más refinado y culto).

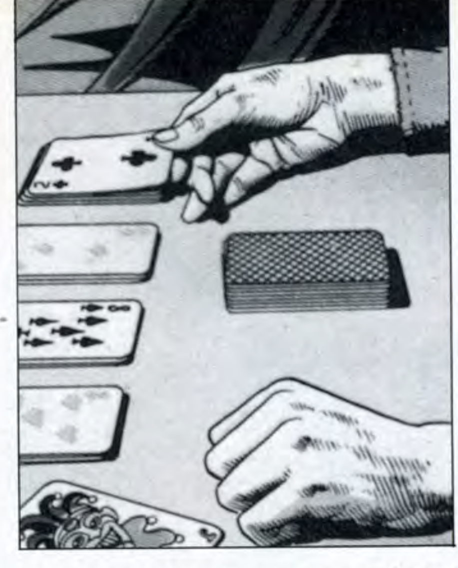
Los problemas que se presentaron a la hora de la confección del programa fueron muchos. Los muchachos de Special FX tuvieron que soportar el control semanal de los propietarios de los derechos del personaje para que en todo momento se respetasen las características de Batman.











Se cuidaron todos los detalles, los gráficos del refugio de Batman, la Bat-cueva, corresponde al de la serie de televisión, e incluso el mayordomo, que hace una fugaz aparición, es el fiel reflejo del malogrado actor que lo encarnaba en la pequeña pantalla.

Se puede llegar a pensar que el juego se engloba dentro del género de las videoaventuras, pero nada más lejos de la realidad: se han usado ingredientes de los arcades de acción para hacer más ágil el desarrollo aunque no se ha olvidado a los amantes de los acertijos. Todos contentos. Nuestro personaje puede realizar todo tipo de movimientos: varios tipos de golpe, agacharse, recoger, e incluso teclear en cualquiera de las terminales de la Bat-cueva.

También se ha incluido una cierta sensación de tridimensionalidad, ya que Batman puede entrar y salir de la pantalla por puertas que se hallan al fondo.

La presentación del juego es también muy curiosa y original: las pantallas no cambian cuando el jugador las supera de la forma a la que estamos acostumbrados, se superponen las unas a las otras, dando la impresión de que estamos leyendo una historieta y que los gráficos son viñetas. Esta superposición puede ser total o parcial, con lo que la sensación de realidad es todavía superior.

En la pantalla principal (en la que jugamos) no aparecen en ningún momento datos referentes a la energía, a la puntuación o al nivel; esto lo podremos ver en otro lugar: la pantalla de selección.

Pulsando la tecla de fuego y la de abajo simultáneamente accederemos a ella. Allí, aparte de lo anteriormente mencionado, encontraremos representados en forma de iconos todos los objetos que estén en nuestro camino y que nos dignemos a recoger. Así podremos utilizarlos en el momento que nos parezca más conveniente con tan sólo pulsar sobre ellos. En la parte central de la pantalla hay cuatro iconos que simbolizan las diversas acciones que podemos realizar: dos tipos distintos de golpe, recoger y utilizar. En este último caso, los objetos sólo funcionarán en el momento en que nos encontremos en la pantalla adecuada y en el lugar donde debemos usarlo.

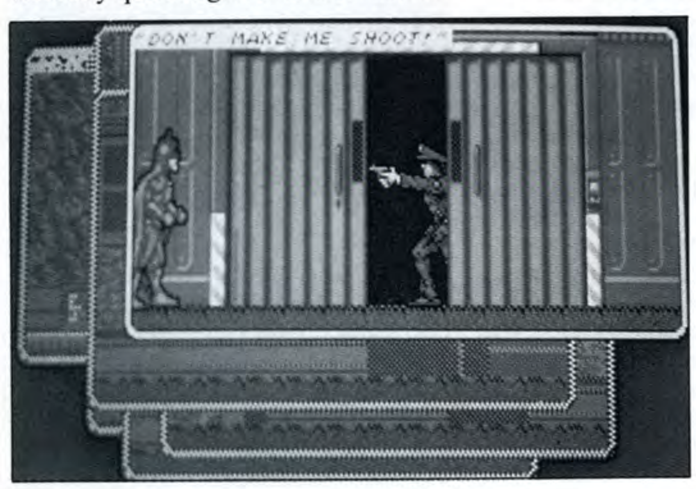
Ya era hora de empezar a despertarnos y jugar. Para ello, ahí van unos cuantos consejos:

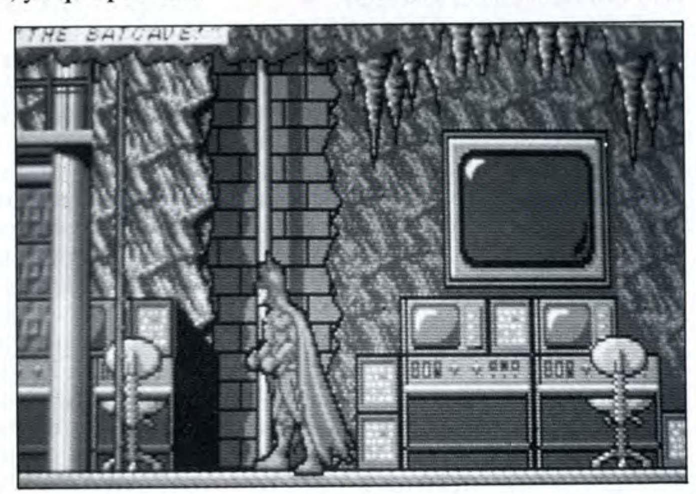
- Será conveniente analizar todos y cada uno de los objetos que vayamos encontrando, ya que prácticamente todos tienen una utilidad concreta en el juego.
- Leer todos los diskettes de información de la Bat-cueva nos proporcionará grandes dosis de información.
- Los enemigos, al menos en la primera parte, no son tan peligrosos como parecen. Por lo tanto lo mejor será ignorarlos y no enzarzarnos en una pelea que puede drenar considerablemente nuestra energía.
- En la segunda parte aparecen unos payasos (globitos incluidos) que son de lo más peligroso del juego: destrucción inmediata.
- Los pingüinos tienen que ser destruidos mediante la patada baja, a la derecha o a la izquierda.
- La policía, en teoría aliada, nos disparará de inmediato si no usamos la placa de identificación.

Sin duda nos hallamos ante uno de los pocos programas a los que podemos jugar cientos de veces sin avanzar pero divirtiéndonos como locos viendo las evoluciones del personaje, animado de forma muy elegante.

Espero que os guste tanto como a mí...

Por Jesús Manuel Montané





HALL OF FAME

Supongo que esta situación os resultará familiar. Hay que reconocerlo, cuesta un poco cogerle el tranquillo al juego, pero una vez lo has hecho... cosa fácil. Naturalmente, será más relajada la excursión si pisáis sobre seguro y leéis lo que viene a continuación:

– Nada más empezar lo que tenéis que hacer es seleccionar el planeta que tenéis delante mediante los iconos y veréis como se abre una ventana en la que aparecen varias montañas en contínuo movimiento que avanzan. Calma, calma, veréis que hay un objetivo en el centro de la pantalla. Eso es lo que podéis mover para desplazaros por la superficie del planeta. Bien, si se mantiene en el centro de la pantalla, irá alternando la forma de cruz con la forma de circunferencia. Si eso ocurre, váis por buen camino. Si por cualquier motivo os desviáis, aparecerá una flecha al lado del objetivo señalizando la dirección a seguir para volver a la ruta correcta. Pasado un rato, veréis (si habéis hecho bien la operación y el camino) que las montañas se van estrechando hasta formar un túnel claramente definido. En ese momento, debemos decelerar la cápsula y seguir las desviaciones del túnel aunque teóricamente nos equivoquemos de camino (el objetivo cambia de estado). Meseta viene, montañita va, y... la nave frena de golpe y el paisaje aparece relleno. Como se ha escogido el primer planeta, encontramos al primero de los aliens.

Este alien será distinto cada vez que carguemos el programa, con lo que no valen planos prefijados.

EL SISTEMA DE COMUNICACION UNIVERSAL

Para comunicaros con el «simpático» bichejo con quien os ha tocado compartir tan agradable velada aparecerán una serie de iconos en la parte inferior de la pantalla, que en su conjunto se conocen como «sistema de comunicación universal». Mediante la colocación de estos iconos de una forma ordenada, se podrán formar frases inteligentes que nuestro interlocutor deberá comprender. Los gráficos que representan las frases son ininteligibles en un principio (vamos, que quien sepa de qué va a la primera es un genio), pero si nos fijamos en una pequeña ventana que aparece a nuestra derecha, unas frases irán apareciendo a medida que seleccionamos los iconos. Esas palabras, esas palabras precisamente, son el significado de las fichas. Pero, ah... para los que hayáis elegido la versión inglesa o la francesa del juego, las palabras saldrán en francés, con lo que la mayoría de vosotros no os enteraréis. Atención, lo que viene no tiene desperdicio; la traducción completa de los dichosos iconos (de izquierda a derecha y de arriba a abajo): oui (sí), moi (to), bonjour (buenos días), aller (ir), teleporter (teleportar), aimer (amar), connaître (conocer), jouer (jugar), course (carrera), aider (ayudar), rire (reír), peur (miedo), liberer (liberar), prison (prisión), piege (trampa), interdit (prohibido), impossible (imposible), information (información), rendez-vous (cita), urgent (urgente), missiles (misiles), ami (amigo), esprit (espíritu), guerrier (guerrero), savant (salvador), sexe (sexo), male (macho), identite (identidad), race (raza), petit (pequeño), fort (fuerte), corageux (valiente), fou (loco), insulte (insultar), paix (paz), pas (de ninguna manera), non (no), toi (tú), ciao (adiós), vouloir (querer), donner (dar), dire (decir), inconnu (desconocido), chercher (buscar), voter (votar), deminer (desmineralizar), pleur (llorar), detruir (destruir), tuer (matar), prisonnier (prisionero), danger (peligro), radioactivite (radioactividad), prime (recompensa), betise (tontería), temps (tiempo), idee (idea), code (código), ennemi (enemigo), cerveau (ciervo), president (presidente), genetique (genética), femelle (hembra), papa (papá), different (diferente), grand (grande), mechant (malo), beant (abierto), pauvre (pobre), juront (juramento), mort (muerte).

Los nombres que no puedas encontrar en esta lista son nombres de planetas o de animales que van apareciendo en el juego (sí, ya sé que muchos de vosotros todavía estáis buscando en el diccionario «ONDOYANTE» o «MIGRAX»...).

Ahora, como mínimo, ya lo tienes todo para jugar con todos los sentidos, si no lo haces es porque no quieres.



De izquierda a derecha: Carlos Martín, responsable de Zafiro Software en Cataluña, y Gabriel Nieto, promoción de la sección discográfica, posando para nuestras cámaras. Por otra parte ellos son los encargados del Club Zafichip, contestando todas cuantas dudas sobre Captain Blood tengas.

UN EJEMPLO: PETIT YOKO

A la hora de seleccionar un alien para ponéroslo como ejemplo de conversación he decidido decantarme por «Petit Yoko (pequeño Yoko)», ya que es fácilmente reconocible (es clavadito a E.T.) y aparece en muchas ocasiones en el primer planeta.

Este monstruito en cuestión tiene unas características muy determinadas y sólo deben preguntársele cosas muy concretas, ya que de lo contrario se marchará. Para empezar, le puedes devolver el saludo (hay que ver lo educados que son por esos lugares...). Luego, si se le pregunta sobre sexo o reproducción, nos hablará de alguien que será una pieza clave del juego: ONDOYANTE. La señorita en cuestión es toda una mujer fatal que trae de cabeza a medio universo, Yoko incluido. Para no poneros las cosas más fáciles, os diré que para convencerle de que suba a la nave se tendrá que hablar insistentemente de Ondoyante.

Y un consejo: no insultéis al gran espíritu o al espíritu del ciervo, ya que se marchará de inmediato. Esta regla se puede aplicar a prácticamente todos los seres de la galaxia, ya que parecen adoradores de esos dioses.

Por cierto, sabéis ya que las cartas se deben enviar a la redacción con el nombre de «HALL OF FAME» bien clarito en el sobre. Sé que sabéis más cosas sobre el Capitán Blood... Espero vuestras cartas.

Hasta el mes que viene...



PARIS-DAKAR

Dicen las malas y buenas lenguas, que todo el mundo, desde el más insignifcante ciudadano hasta el más rico y poderoso hombre que puebla este planeta, tienen una meta, un objeto que conseguir.

Pero el sueño de Cilindro Martínez era diferente a la mayoría de los otros sueños, y él lo sabía, su sueño era realizable. Por eso desde muy joven comprendió que si se dedicaba enteramente a su objetivo, al final lograría conseguirlo. Así que dedicó su vida y profesión al pilotaje de automóviles.

Y así fue, treinta y cinco años más tarde, se compró y preparó el más rápido coche de rallys. Contrató el mejor equipo de mantenimiento, y por supuesto se inscribió en el mencionado rally. Pero el día 1 de enero, cuando sólo faltaban unas horas para la salida se dio cuenta de una cosa que le produjo un paro cardíaco: no tenía carnet de conducir.

En coma etílico buscó desesperado un piloto que condujese su automóvil mientras él cumpliese las funciones de copiloto. Y lo encontró, su nombre es... ¿cómo te llamas?

ETAPAS

Si crees que después de lo que sufrió Cilindro Martínez para encontrarte, ahora conducirás un par de kilómetros y después abandonarás tranquilamente, estás muy equivocado. Cilindro confía plenamente en ti, y tú le tendrás que demostrar que eres el mejor, llegando a Dakar en el primer puesto.

Por si no lo sabías, este rally está compuesto por nueve etapas de extraordinaria dureza y recorrido. Es-



tas etapas se desarrollan en tres zonas diferentes: Europa, el desierto del Sáhara, y el desierto del Teneré.

En Europa tendremos que recorrer tres etapas: París-Génova, Génova-Sete, y Sete-Barcelona.

En el Sáhara otras tres: Argel-El Gola, El Gola-Tamanrasset, y Tamanrasset-Chirfa.

En el desierto del Teneré las tres últimas: Chirfa-Agadez, Agadez-Gao, y Gao-Dakar.

En Europa la conducción es la menos problemática y peligrosa. Las carreteras están asfaltadas y perfectamente señalizadas, hay muchas gasolineras y el motor del coche apenas se recalentará.

En los desiertos del Sáhara y Teneré la dificultad se triplica. En lugar de asfalto nos moveremos sobre carreteras de tierra y arena, que por supuesto no estarán señalizadas y con apenas unos cuantos camiones de mantenimiento que sustituirán a las magníficas gasolineras europeas. Lógicamente en los desiertos si forzamos el motor, éste no tardará en sobrecalentarse pudiendo incluso llegar a estropearse con lo que concluiremos el rally. Para colmo, cada etapa es muy larga y dura, siendo muy fácil extraviarse del camino principal, cosa sumamente peligrosa, ya que entonces será prácticamente imposible volver al mismo.

LA PANTALLA

La pantalla, además de ofrecernos una panorámica a vista de pájaro de nuestro vehículo y la carretera, también nos indica los habituales marcadores de velocidad, r.p.m., combustible, cuenta kilómetros total y parcial, marcha que tenemos puesta, la temperatura del motor y el tiempo de carrera. Además contamos con dos testigos sumamente útiles que están situados en la parte inferior-izquierda de la pantalla, y están representados por dos luces, una verde y una roja. La roja nos informa si nuestro coche tiene alguna avería seria. Y la verde parpadeará cuando otro vehículo se acerque por la carretera.

Por supuesto, no nos hemos olvidado de Cilindro Martínez, que será tu copiloto durante todo el trayecto. Cilindro se ocupará cuando queramos, de enseñarnos el libro de ruta y de informarnos sobre nuestro equipo y sobre el estado del motor. No cabe decir la importancia del libro de ruta, nos informa del recorrido para llegar a la meta (5 km. sur, 3 km. este, 4 km. norte,...), y como ya he dicho antes, un sólo error de kilometraje puede hacer que nos perdamos, cosa que probablemente signifique la muerte. Sobre el equipo y el automóvil tendremos que vigilar principalmente el agua, la gasolina, y el motor. Si alguno de estos falla o falta, la carrera acabará para nosotros.

CONCLUSION

Abrochate el cinturón y preparáte para participar en el mayor rally jamás creado. Una interminable carrera de resistencia que tú y tu inseparable copiloto Cilindro Martínez tendréis que llevar a cabo en las más inhumanas condiciones.

Al margen de todo, el juego gráficamente está muy bien conseguido, el scroll multidireccional es casi perfecto lográndose una sensación de realidad bastante buena. El aspecto sonoro es el habitual en este tipo de juegos, el ruido del motor y la melodía de presentación. El juego en general es muy bueno, cargado de pequeños detalles que le dotan de gran originalidad y adicción. Pero lo realmente destacable es que reproduce con gran exactitud una carrera de tan gran envergadura como esta, centrando principalmente su objetivo en el cansancio físico que sufren tanto el supuesto piloto del coche como el propio usuario al mando de su joystick, ya que concluir el juego puede llevar horas de insuperable adicción.

Por Alberto Castillo

INFORME: LOS NUEVOS JOYSTICKS

El problema, es que normalmente estas novedades no reciben el tratamiento promocional que merecen, tanto por parte de las revistas como por parte de los distribuidores, aunque lógicamente hay excepciones.

En este número, haremos un detallado estudio de dos de los modelos que más impacto están causando en este momento: el famoso NAVIGATOR, del que probablemente ya habéis oído hablar, y el nuevo MEGA BLASTER, un pequeño gran joystick especialmente pensado para los «manazas» de la casa.

NAVIGATOR

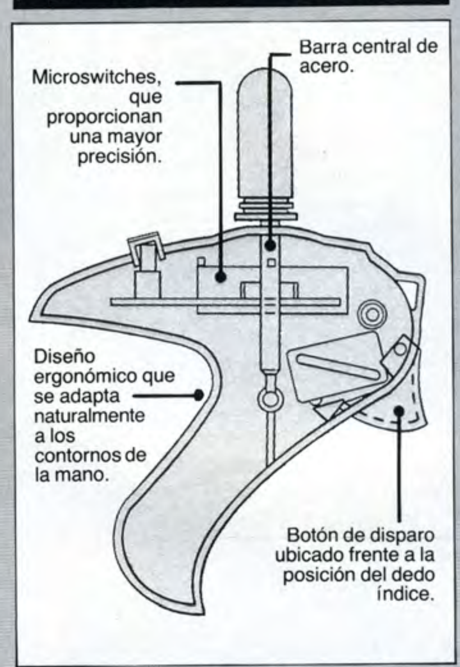
Lo primero que nos llama la atención de este modelo es su atractivo diseño anatómico. A diferencia de otros joystics, el aspecto exterior del NAVIGATOR no responde a criterios meramente estéticos, sino que está en función de una mejor adaptación a las manos y por tanto de una mayor comodidad de uso. Por otra parte, la posición del disparador, así como su corto recorrido, evitan en gran parte el cansancio a que habitualmente sometemos los dedos cuando nos enfrentamos a uno de esos arcades interminables.

En su interior, bajo una sólida carcasa bastante resistente, el NAVIGATOR cuenta con cinco microswitches (cuatro para la dirección y uno para el disparador) de rápida respuesta, además de un stick con eje metálico y articulación reforzada, lo cual contribuye a un buen nivel de duración incluso bajo las más duras condiciones de uso.

En cuanto a la longitud del cable, aspecto que muchas veces pasa desapercibido a pesar de ser de enorme importancia en estos casos, NAVIGATOR destaca considerablemente en comparación con otros modelos: nada menos que 1,75 m.

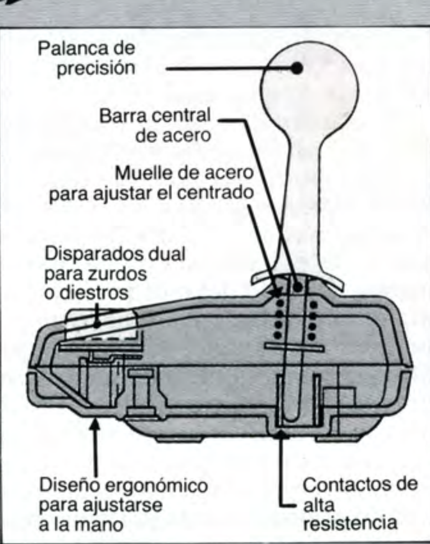
Pero los dos detalles que en mayor medida contribuyen a dotar de especial interés a este nuevo modelo son su disparador automático, y su doble conector que lo hace totalmente compatible también con las versiones +2 y +3 de SPECTRUM, para las que no son válidos la mayoría de los joysticks que habitualmente podemos encontrar en los comercios.

En definitiva, tenemos ante nosotros un joystick que tanto por su diseño como por sus prestaciones se ha colocado rápidamente entre los mejores, y que no podemos dejar de recomendaros.



MEGA BLASTER





A la hora de valorar un joystick, debemos tener en cuenta si se trata de un aparato de grandes prestaciones, como es el caso de NAVIGATOR, SPEED KING y similares, o si por el contrario estamos ante un periférico de bajo precio, resistente, adecuado para dar batalla a esos usuarios que han roto ya tantos joysticks que hace tiempo que perdieron la cuenta. En este último caso se encuentra MEGA BLASTER, el «hermano pequeño» de la familia KONIX.

Con un PVP de 1.695 pts., este pequeño joystick, ofrece una resistencia superior a la habitual en otros modelos, a un coste inferior. Además, incluye doble pulsador para usar con ambas manos y un stick de cómodo manejo. La única desventaja es la sustitución de los sensibles (y a veces frágiles) micro-switches por contactos convencionales, lo cual se puede convertir en una ventaja si tenemos en cuenta la mayor duración que proporcionan.

En suma, se trata de un periférico de gran resistencia con un coste considerablemente bajo, capaz de ofrecer mejores prestaciones que los joysticks anticuados que todavía tanto abundan, a un precio más interesante.

CUADRO TECNICO

	Longitud Cable	Disparadores	Empuñadura	Autofire	Compatible +2/+3	Dimensiones	Contactos
Navigator	175 cm	1 gatillo	manual	SI	SI	8×12×15 cm.	microswitches
MEGA Blaster	138 cm	2 pulsadores	base plana	NO	NO	9×10× cm.	convencionales

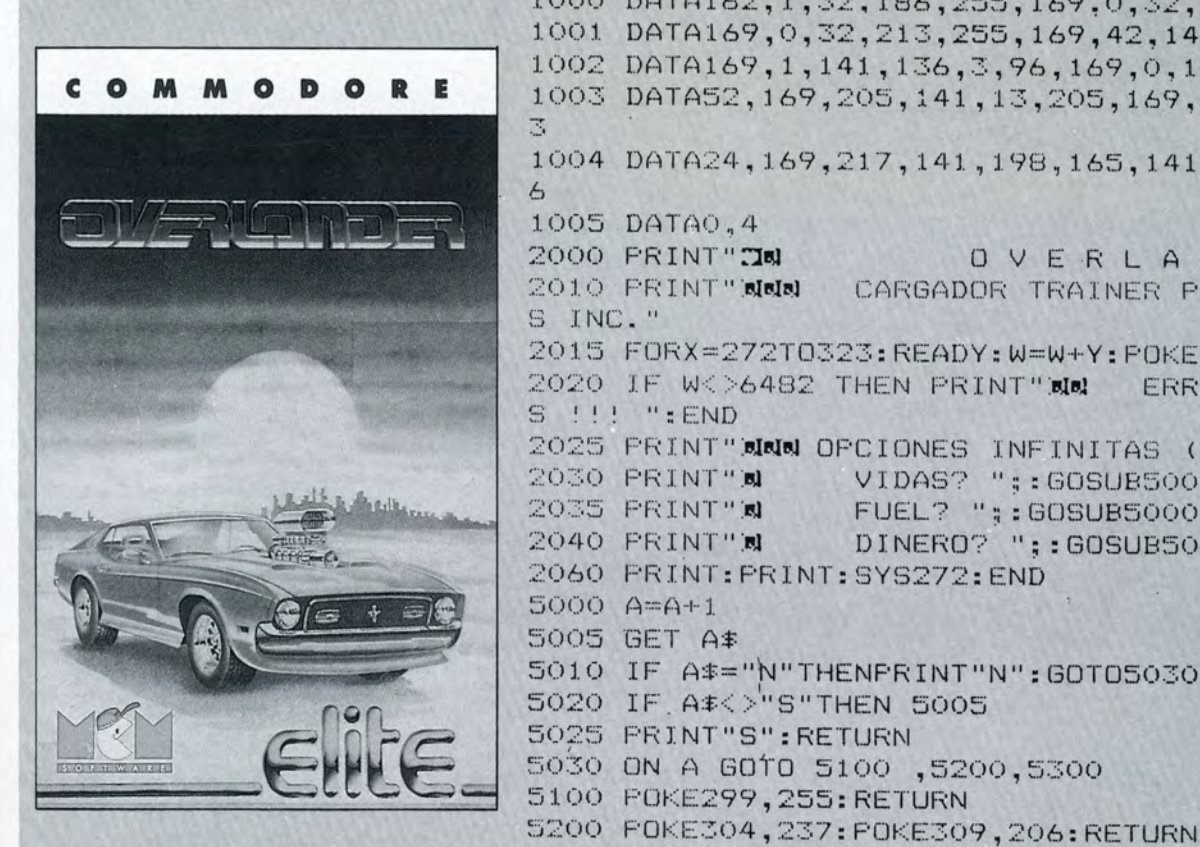
MAS POKES QUE NADIE

COMMODORE-64

MAD MIX GAME

5 REM CARGADOR DE MAX MIX GAME
7 REM BY B–SECCION64* COMMODORE-64
10 FOR T=0 TO 92:READ A:POKE4615+T,A: S=S+A : NEXT T
20 IF S<>11885 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS": STOP
30 FOR T=0 TO 53: POKE558+T,PEEK (4654+T):NEXT T
40 PRINT"]" :PRINT "MAX MIX GAME - VIDAS INFINITAS": PRINT:PRINT
45 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA ESPACIO" :WAIT 197, 60
50 POKE622, 76: POKE623, 46: POKE624, 2: POKE816, 7: POKE817, 18: LOAD
400 DATA160, 18, 140, 40, 3, 140, 41, 3, 76, 165, 244, 1, 72, 237, 2, 192, 99, 240
410 DATA3, 76, 237, 246, 160, 128, 140, 237, 2, 160, 23, 7, 140, 40, 3, 160, 246, 140
420 DATA41, 3, 76, 237, 246, 160, 76, 140, 191, 3, 160, 64, 140, 192, 3, 160, 2
430 DATA140, 193, 3, 76, 81, 3, 160, 76, 140, 201, 224, 160, 89, 140, 202, 224, 160
440 DATA2, 140, 203, 224, 169, 16, 44, 13, 220, 240, 25, 1, 76, 198, 3, 160, 173, 140
450 DATA134, 13, 32, 213, 224, 76, 204, 224

OVERLANDER




```
1 REM --------------
2 REM  OVERLANDER
3 REM --------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,42,141,135,3
1002 DATA169,1,141,136,3,96,169,0,141,218
1003 DATA52,169,205,141,13,205,169,173,141,19
3
1004 DATA24,169,217,141,198,165,141,207,165,7
6
1005 DATA0,4
2000 PRINT"          O V E R L A N D E R"
2010 PRINT"    CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO323:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>6482 THEN PRINT"    ERROR EN DATA
S !!! ":END
2025 PRINT" OPCIONES INFINITAS (S/N)"
2030 PRINT"      VIDAS? ";:GOSUB5000
2035 PRINT"      FUEL? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"      DINERO? ";:GOSUB5000
2060 PRINT:PRINT:SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200,5300
5100 POKE299,255:RETURN
5200 POKE304,237:POKE309,206:RETURN
5300 POKE314,249:RETURN
```



STAR TREK, UN UNIVERSO EN GUERRA

Probablemente a muchos de vosotros os sean familiares las aventuras de la nave Enterprise y el almirante Kirk, incluso puede que seáis unos seguidores acérrimos de la serie (como yo). Lo seáis o no, no cabe duda que disfrutaréis con Star Trek, ya que se trata de un juego realmente brillante...

Y aunque en la actualidad el eco de Star Trek parezca apagado son muchos todavía los fans que esperan de un momento a otro el estreno de una nueva película o de algo relacionado con ella, como en el caso que nos ocupa: un videojuego basado en los personajes cinematográficos. Eso conviene dejarlo muy claro: el programa se basa en el universo de Star Trek, no en ninguna película en concreto. Vamos a ver si el juego es tan increíblemente extenso y atractivo como el universo que trata de reflejar.

EL JUEGO

Star Trek utiliza un sistema de iconos con el que podremos realizar todo tipo de movimientos propios o de la nave Enterprise. Se dispone así de una gran gama de posibilidades entre las que elegir para seguir jugando: teletransportarse, atacar, defenderse, análisis médico, recepción de mensajes, comercio, soborno... en fin, ya veis de qué se trata.

Al comienzo del juego nos encontramos en el puente de mando, donde podremos ver al almirante Kirk (será el encargado de la teletransportación y grabación y carga del juego), a Spock (nos servirá como ayuda a la hora de examinar una situación o las posibilidades de destrucción de un enemigo), a McCoy (el médico de la nave), a Chejov (telecomunicaciones), a Sulu (rumbo y órbita), a Scotty (mantenimiento de motores e impulso de los phasers) y finalmente a Uhura, la encargada de las comunicaciones. Será conveniente pedirle información cada cierto tiempo, ya que puede recibir mensajes de la confederación intergaláctica que tienen que ser acatados de inmediato.

Para seleccionar cualquiera de las pantallas de mando de los personajes tan sólo tendremos que mover el cursor (disfrazado para la ocasión de símbolo de federación) y pulsar disparo. A partir de ese momento, la pantalla que hemos elegido pasará a ocupar la parte central del panel, relegando el puente de mando a una de las esquinas.

SALVAR Y CARGAR EL JUEGO

Star Trek es un programa extremadamente largo y complicado, por lo que será conveniente ir grabando en un disco virgen los progresos que vamos realizando. Para hacerlo seleccionaremos al almirante Kirk y elegiremos «S» (salvar) o «l» (cargar juego previamente grabado).

Desde la pantalla podemos también detener el juego, revisar el almacén o teletransportarnos siempre que sea posible.

El tiempo transcurrido desde el inicio del juego se encuentra también en esta sección, aunque no se refleja en tiempo real.

NAVEGACION

Para conseguir hacer algo en el juego (nada fácil, por supuesto), necesitaremos viajar constantemente de galaxia en galaxia buscando, en primer lugar, el cristal de Cernekov, que nos servirá de potente propulsor. Seleccionamos a Sulu, cuyo panel de mando nos permitirá el acceso a la pantalla del globo estelar (desde donde definiremos nuestra ruta), la pantalla de sistema solar (nos mostrará nuestra posición tan pronto como entremos en un sistema solar), y la pantalla de control de dirección (activar retropropulsores para el inicio del rumbo e inicialización de fase de todo en caso de ataque de los klingons).

El globo estelar nos permitirá descubrir que existen tres zonas distintas en el universo de Star Trek: zona de cuarentena, zona regional y zona local, con diversos grados de acercamiento y órbita.



ESTADO DE LA GALAXIA O SISTEMA SOLAR

Una vez entrados en el sistema solar, seleccionaremos a Spock para que nos suministre información de quién es el poseedor de la galaxia, pudiendo estar bajo el dominio de tres entes: klingon (peligroso), romulan (peligroso), federación (aliado) o independiente. A pesar de todo, cualquier tipo de enemigo puede atacarte durante el viaje, aunque no te encuentres en su galaxia (por algo es una guerra). Es decir, aunque estés en un sistema de la federación puede venir un klingon y destruirte (lo cual no te va a hacer ni pizca de gracia).

EL SISTEMA SOLAR

Hay muchos sistemas solares distintos, pero todos tienen una estructura similar: 4 planetas que pueden estar habitados o desiertos o que pueden contener bancos de información. De estos, sólo podremos descender a uno por teletransportación. Una vez seleccionado el planeta al que nos queremos dirigir, tenemos que pulsar «Confirm» para que la nave se dirija hacia él.

EL TELETRANSPORTADOR

Al igual que en el cine, podremos transportar a nuestros hombres a cualquier planeta.

Para bajar a un planeta tendremos que elegir entre Kirk y los demás componentes de la tripulación para su transporte. Lo mejor será que los cojamos a todos exceptuando a Uhura, ya que tiene que recibir en todo momento los mensajes por radio.

Si la atmósfera de planeta es hostil (cosa que sabremos preguntando a Spock) tendremos que equipar a



nuestros hombres con armas, que sacaremos del depósito (stores).

EXPLORANDO EL PLANETA

Explorar el planeta será una de las actividades más peligrosas en las que nos tendremos que jugar el tipo, ya que por cualquier cosa, la energía de nuestros camaradas bajará considerablemente. Si hallamos un cristal de Cerenkov lo subiremos inmediatamente a la nave para repostar. En algunos mundos hay puertas infranqueables que sólo pueden ser abatidas por phaser (seleccionamos a Chejov).

Es posible, y extremadamente peligroso, que subamos a bordo algún tipo de mineral que aunque no afecte directamente a la tripulación, sí lo haga pero de una forma progresiva. Esto lo sabremos consultando con McCoy al menos cinco veces durante diez minutos después del embarque del mineral. Si tenemos alguna baja inmediata, nos desharemos del mineral inmediatamente, dejándolo en algún otro planeta... siempre que no sea de la federación.

LA BATALLA

En muchos momentos del juego tendremos que entrar en lucha con una o varias naves enemigas (klingon o romulan). En ese momento, se encenderá la alarma y tendremos que seleccionar a Chejov para que nos dé un informe de nuestra posición con respecto a las oleadas enemigas. Luego, consultaremos a Spock para saber de qué tipo de nave se trata y cuál es su punto flaco para producir una ráfaga de láser lo suficientemente potente para su destrucción.



Si queremos observar con mayor claridad al enemigo, seleccionaremos la pantalla del objetivo. Desde allí atacaremos a la nave con mayor facilidad y con un relativamente pequeño margen de error.

SEGUIMIENTO DEL ENEMIGO

Se realiza mediante la pantalla de la cuadrícula de movimiento (acceso mediante Chejov). Nuestra nave se halla representada en el centro y en forma de V. Los enemigos tienen forma de T. Manejando el ratón podremos dirigir al Enterprise a la persecución de los klingon o los romulan con facilidad, siguiendo el proceso anteriormente descrito para la destrucción.

DAÑOS AL ENTERPRISE

Es imprescindible ir controlando todos los posibles desperfectos que se hayan podido producir en la Enterprise durante la batalla. Para hacerlo, seleccionaremos a Spock y luego el icono que nos representa. Allí distinguiremos con claridad todos los daños producidos, el número de veces que nuestra nave ha sido alcanzada, etc.

Para solucionar esta terrible situación, buscaremos un planeta de la federación con dotación de ayuda. Una vez estacionados, recuperaremos todas nuestras armas y depósitos destruidos.

XURAM

El primer viaje que tenemos que realizar es al planeta Xuram, orientando el globo a 56.29.46, seleccionando potencia 8, no una superior dado que se pueden producir daños



en el sistema de propulsión. Una vez oigamos la frase «Standing orbit sir» nos teletransportaremos y nos llevaremos del planeta el cristal de Cernekov, con lo que conseguiremos que la nave mejore su sistema de mantenimiento, fundamental para el posterior desarrollo del juego.

PASOS A SEGUIR

Para conseguir llegar a la exterminación de la raza enemiga, seguiremos los siguientes pasos: capturar al almirante klingon, destruir Dekian II, lanzar el antídoto a los mandos rebeldes de la federación, destruir el psiemisor klingon, construir tu propio psiemisor, chantajear al almirante klingon, interrumpir las comunicaciones de los klingon y (¡uf!) soltar el virus de la paz...

CONCLUSION

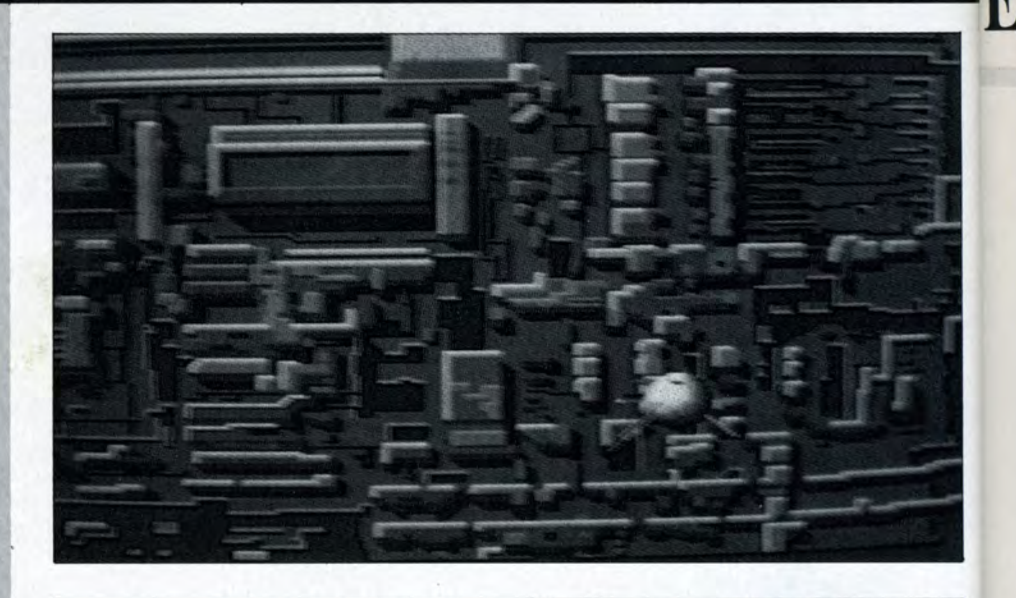
Sin duda nos encontramos ante un programa de los que hacen historia y cuando se versione para los ordenadores de 8 bits alcanzará cotas de popularidad insospechadas, ya veréis...

Por Jesús Manuel Montané.

Si os perdéis por el espacio o los klingon os capturan a cada momento no dudéis en escribir a la redacción poniendo en el sobre «CODIGO MAX» o conecta con nuestra BBS dejando un recado en el buzón de MAX.

NODES OF YESOD

```
1 REM ---------------
2 REM NODES OF YESOD
3 REM ---------------
4 REM COMMODORE 64
1000 DATA169, 0, 32, 189, 255,
162, 1, 32, 186, 255
1001 DATA169, 0, 162, 1, 160, 8,
32, 213, 255, 169
1002 DATA43, 141, 236, 3, 76,
13, 8, 169, 56, 141
1003 DATA170, 32, 169, 1, 141,
171, 32, 76, 0, 1
1004 DATA169, 165, 141, 126,
134, 169, 197, 141, 150, 134
1005 DATA169, 205, 141, 171,
142, 76, 22, 122
2000 PRINTCHR$(147)
2002 PRINT“ NODES OF
YESOD ”
2005 PRINT:PRINT
2010 PRINT “CARGADOR
TRAINER POR B-SECCION 64”
2015 FORX=272TO329:
READY: W=W+Y: POKEX, Y:
NEXT
2020 IF W<>6703 THEN
PRINT:PRINT “ERROR EN
DATAS !!!”:END
2025 PRINT:PRINT:PRINT
“OPCIONES (S/N)”
2030 PRINT:PRINT “VIDAS
INFINITAS?”;: GOSU B5000
2040 PRINT:PRINT “ENERGIA
INFINITA?”;: GOSU B5000
2050 PRINT:PRINT “INMUNE A
CAIDAS?”;: GOSU B5000
2060 PRINT:PRINT :SYS272:
END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$=“N”THENPRINT“N”:
GOTO5030
5020 IF A$<>“S”THEN 5005
5025 PRINT“S”: RETURN
5030 ON A GOTO 5100, 5200,
5300
5100 POKE313, 198: RETURN
5200 POKE318, 198: RETURN
5300 POKE323, 32: RETURN
```



ASSAULT MACHINE

```
1 REM ------------------
2 REM ASSAULT MACHINE
3 REM ------------------
7 REM BY B-SECCION64
9 REM COMMODORE 64
10 FOR T=0 TO 60:READ A:POKE4619+T,A:S=S+A:NE
XT T
20 IF S<>6993 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS":
STOP
30 PRINTCHR$(147):POKE53280,0:POKE53281,0
35 PRINT"CARGADOR DE ASSAULT MACHINE"
40 INPUT"ESCUDOS INFINITOS (S/N)?";A$:IF A$<>
"N" THEN 60
50 POKE4662,172:POKE4665,172
60 INPUT"FUEL INFINITO EN LA FASE DE VUELO(S/
N)?";B$:IF B$<>"N" THEN 80
70 POKE4668,172
80 INPUT"BOMBAS DE LOS DROIS INFINITAS(S/N)?"
;C$:IF C$<>"N" THEN 95
92 POKE4671,172
95 INPUT"SIN ENEMIGOS EN FASE DE VUELO(S/N)?"
;D$:IF D$<>"N" THEN 100
97 POKE4674,172
100 FOR T=0 TO 45:POKE544+T,PEEK(4640+T):NEXT
 T
110 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 ESPACIO":WAIT 197,60
120 POKE816,11:POKE817,18:LOAD
400 DATA32,165,244,169,76,141,209,3,169,32,14
1,210,3,169,2,141,211
410 DATA3,76,174,2,169,76,141,130,80,169,52,1
41,131,80,169,2,141
420 DATA132,80,165,50,108,47,0,169,173,141,23
,130,141,123,155,141,102
430 DATA47,141,190,180,141,136,128,76,141,80
```

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

